HECHA EN ARGENTINA

112 PAGINAS

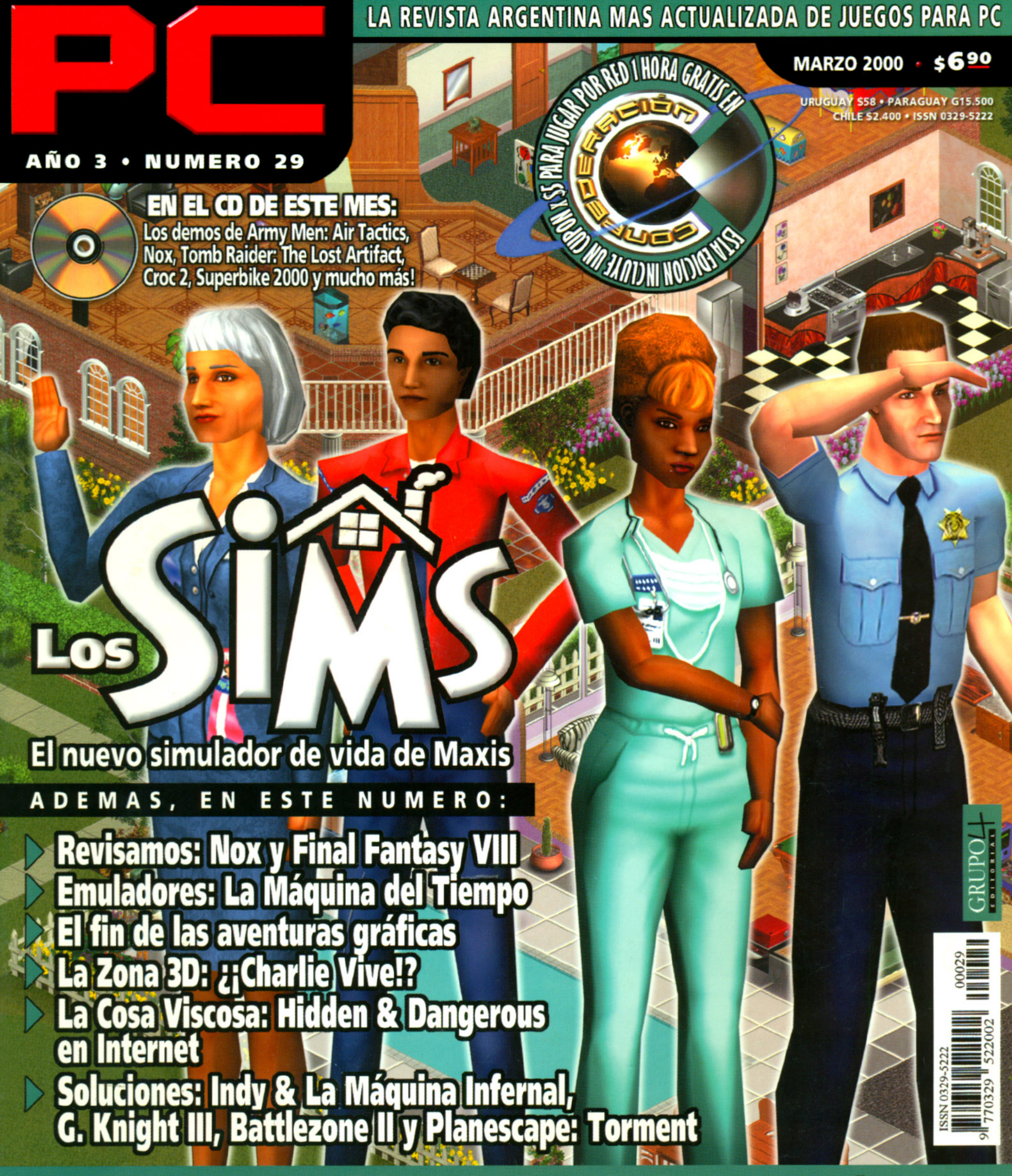
XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MARZO 2000 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 29



Y UN INFORME ESPECIAL SOBRE EL FUTURO DE LOS JUEGOS DE ROL: EL PUÑO DE DIOS!

Novedades
el mejor software original

Multi 3D

■ **Grand Touring.** Las carreras más emocionantes, los coches más veloces. Elige hasta 10 modelos de coches y participa en 22 circuitos diferentes. Desafía a los 12 contrincantes disponibles a lo largo de los cuatro modos diferentes de juego: Contrarreloj, Campeonato, Checkpoint y Arcade.

■ **Shogo.** Has sido culpado de la desaparición de tu hermano, tu novia y tu mejor amigo. Debes desenmascarar al culpable de esta conspiración, en el Arcade 3D en primera persona más novedoso y revolucionario de los últimos tiempos.

■ **Resident Evil.** ¿Qué horribles secretos ocultan los extraños experimentos del laboratorio situado en Raccoon City? Lucha contra seres que no hubieras podido imaginar ni en la peor de tus pesadillas. Disfruta de la aventura más terrorífica jamás creada.


Grand Touring


Shogo


Resident Evil



Requiere Aceleración 3D

Juego en Red

POR SÓLO $ 30

PC CD ROM compatible Win 95/98

Ya a la venta

PCFútbol 2000

■ **Motion Capture.** Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.

■ **Sistema de inteligencia artificial.** Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.

■ **Euromanager.** Elige el club que quieras de las ligas española, italiana, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.

■ **Competición virtual.** El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.

■ **Nuevos modelos de los jugadores.** Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.

■ **Animación facial.** Los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.

■ **Efectos climatológicos y luminosos.** Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica…


Caras reales de los jugadores


Asistente Virtual (EVA™)


Ampliación virtual de los estadios



LFP

Juego en Red

POR SÓLO $ 30

PC CD ROM compatible Win 95/98

Ya a la venta





POR SÓLO $ 30

Mig Alley





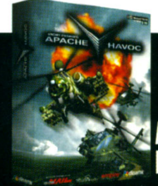
POR SÓLO $ 30

101 Airborne



POR SÓLO $ 30

Space Clash



Apache Havoc

otros productos dinamic



AÑO 3 • NUMERO 29

INFORME ESPECIAL

EL PUÑO DE DIOS

JUEGOS DE ROL QUE LLEVAN AL GENERO A UNA NUEVA ETAPA

NOTA DEL EDITOR

¡Hola, bienvenidos una vez más a Xtreme PC! ¿Nos extrañaron? ¡Tenemos muchas novedades que compartir con ustedes! Febrero fue un mes de muchos cambios en la revista. Los que nos siguen desde el principio ya sabrán que no tienen de qué asombrarse, porque mejorar es una constante en nuestra idea de una revista especializada en juegos para PC: llevar al lector la información más actualizada, los reviews y previews más entretenidos del mundo y siempre, siempre, lo mejor. ¡Es algo que venimos haciendo cada mes, desde el primer número de XPC!

Por eso hemos implementado más secciones fijas para que no sólo disfruten de todas las novedades del mercado, sino también para que puedan compartir nuestra opinión y divertirse: si de esto último se trata, no pueden perderse El Lado Bizarro de este mes, en el que Santiago analiza dos juegos bajo los efectos de una hamburguesa con cebolla demasiado grande, y un nuevo y explosivo (en más de un sentido) capítulo de La Cosa Viscosa, que hoy se mete con la experiencia de jugar Hidden & Dangerous a través de Internet; en cambio, en el estreno de El Jinete Sin Cabeza, nuestra nueva sección fija, encontrarán un informe especial sobre el fin de uno de los géneros preferidos de todo argentino, la Aventura Gráfica. En la Zona 3D, por otra parte, podrán conocer las desconocidas posibilidades de las armas de Unreal Tournament, y de paso enterarse del estado de salud del querido Charlie, que insiste en mantenerse con vida a pesar de estar muerto. Una de las secciones más pedidas por ustedes también regresó de vacaciones: en La Máquina del Tiempo encontrarán información fresquita sobre el mundo de los emuladores. Hay más: en la Galería de Imágenes podrán deleitarse con algunas nuevas capturas de Messiah, el angelito de Shiny que todos estamos esperando con verdadera desesperación. Tenemos un informe especial sobre dos juegos de rol que se proponen poner de cabeza al género, y el review exclusivo de Los Sims, el alucinante simulador de vida de Maxis.

En el apartado de soluciones y trucos, verán que este mes nos volvimos totalmente locos y los bombardeamos con cuatro, sí, CUATRO soluciones pedidas por ustedes: para los aventureros más valientes, la segunda entrega de la impresionante guía paso a paso de Indiana Jones y la Máquina Infernal; a los cazadores de monstruos los agarramos de la mano y nos internamos juntos en la oscuridad de Gabriel Knight 3; los comandantes y soldados podrán aprender todo sobre la táctica necesaria para subirse a los colosales vehículos guerreros de Battlezone II y, por si fuera poco, los amantes del rol obtendrán su merecido con la primera parte de nuestra espectacular guía para morirse con estilo de Planescape: Torment. ¿Qué más? ¡Decenas de trucos de los juegos más calientes del momento!

¿Más? ¡En esta edición de XPC les regalamos una hora completa totalmente GRATIS para que puedan ir a jugar en red con sus amigos a la nueva sala de Confederación, y encima se lleven un súper póster inmenso de regalo (si llegan entre los 2000 primeros, así que apúrense)! Para más detalles, busquen el cupón y las bases de la promo en el interior de estas páginas.

¿Más? Estrenamos una nueva interface para nuestro ya glorioso XCD, que estamos seguros les va a encantar. Fíjense en la sección News para saber cómo se instala. ¿Más? Cada día nuestros colaboradores son mejores, el insoportable Durgan ahora es nuestro jefe de redacción (lo cual no significa nada, y probablemente lo rajemos al cierre de esta edición, por plomo) y hasta hemos incorporado a una mujer, Malvina, como revisora en nuestro ya nutrido staff... para que no digan que las chicas tienen poca participación en esto de los juegos para PC. ¡Flor de mina! Parecida a Ripley.

¿Más? ¡Claro que sí: tan sólo den vuelta esta página y empiecen a divertirse, que tienen muchas demos que probar y mucho que leer! Ah, a quienes corresponda, feliz vuelta a clases. Nosotros, lamentablemente, no podemos ir. ¡Tenemos que quedarnos aquí, jugando... muhahaha! Nos vemos en abril.

XTREME PC
LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA
MARZO 2000

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LOS SOSPECHOSOS DE SIEMPRE
Sebastián Di Nardo
Máximo Frias
Rodrigo Peláez
Santiago Videla
Pablo Benveniste
Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Mariano Firpo
Sebastián Riveros
Pablo Balut
Diego Esteves
Hernán Fernández
César Isola Isart
Pedro F. Hegoburu
Malvina Zacarías

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Inauguró Alpha Centauri, la primera sala de Confederación en Argentina

Este pasado 7 de Febrero asistimos a la inauguración de la primera sala del grupo Confederación en nuestro país. Una nutrida delegación de XPC se hizo presente [Nota del Editor: todos correctamente peinaditos con raya al medio y el pantalón más limpio disponible] en el impresionante local de la empresa, donde fuimos agasajados con cientos de sanguchitos, masas finas y un barril de gaseosas, y se nos permitió probar la red de juegos en toda su gloria. Las principales distribuidoras y medios del ramo estaban presentes también, apoyando los títulos que se encuentran a disposición del público.



Confederación es parte de una constelación internacional de salas dedicadas casi exclusivamente a los juegos multiplayer, aunque también es posible jugar en solitario o navegar Internet a través de una conexión de alta velocidad. Alpha Centauri, como es llamada la sala argentina, dispone de 50 equipos de última generación conectados en red y provistos con algunos de los juegos más "calientes" del momento. La sala no es cosa de todos los días: los que se den una vuelta verán que parece el interior de una astronave, debido a un impecable trabajo de escenografía futurista que acompaña al enjambre de bulliciosas computadoras.



Gracias a un acuerdo entre Confederación y XPC, podemos ofrecerles este mes una espectacular promoción consistente en una hora gratis para disfrutar de las impresionantes instalaciones de Confederación, jugando en red con sus amigos a maravillas como Racer, Unreal Tournament, Quake III Arena o FIFA 2000, por nombrar unos pocos. ¡Además, XPC les regala un super póster GIGANTE y exclusivo a las primeras 2000 personas que se acerquen a la sala con su correspondiente cupón! La LAN de 50 máquinas (realmente potentes) se encuentra centralizada a través de una de las interfaces más estables que hayamos visto, la cual permite un acceso fácil a cualquiera de los servidores en uso. ¡Para mayor información, vean nuestra promo en la página 67!

Sierra Studios anunció Homeworld: Cataclysm





Relic Entertainment y Barking Dog Studios, los desarrolladores de este impresionante RTS distribuido por Sierra, trabajan en la evolución de Homeworld, Cataclysm. Como saben, Homeworld es un juego completamente 3D de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio, que muchos aclaman como el mejor juego de 1999. Cataclysm, además de contar lógicamente con una original historia y 17 nuevas misiones, también tendrá características multiplayer más eficientes y específicas para jugar en los servidores de WON.net (con lo que podremos aprovechar el sistema de ranking); además, permitirá comandar una flota de astronaves que tendrán la posibilidad de mejorar en forma individual y desprenderán módulos para las naves nodriza. Las unidades incorporarán control de daños y manejo dinámico de los objetivos de las misiones. Como broche de oro, una nueva entidad biomecánica llamada "La Bestia" amenazará al mundo de Homeworld, y nuestra misión será, como es obvio, cachetearla, desenchufarla o algo por el estilo.

Xtreme CD se viste de etiqueta

Como pueden ver si ejecutan nuestro XCD de este mes, estrenamos una nueva interface mucho más moderna e intuitiva. Así podrán encontrar las descripciones de los demos, patches, add-ons y extras que les traemos todos los meses con sólo un par de clics.

Para instalar la nueva interface, sólo tienen que buscar en el directorio raíz del XCD el archivo SETUP.EXE y ejecutarlo (pueden buscarlo con el Explorador de Archivos, o apretar "Inicio", "Ejecutar" y escribir en el cuadro que aparece: la letra de la unidad de CD-ROM donde pusieron el CD, luego dos puntos y seguido la palabra SETUP, sin olvidarse de apretar Enter/Intro; Ejemplo: D:SETUP). A partir de ese momento, podrán llamar siempre a la interface a través del ícono "Xtreme PC" que les habrá aparecido en el menú de Inicio una vez que haya finalizado la instalación en forma correcta. Recuerden que este XCD no tiene Autorun, siempre deben ejecutarlo a través de su ícono.

La interface requiere ser instalada UNA SOLA VEZ. O sea, el próximo mes, si ya la instalaron, no necesitan volver a hacerlo (aunque si lo hacen no pasará nada raro), les bastará con ejecutar el mismo ícono, teniendo en la compactera el XCD que quieran utilizar. Si necesitan desinstalarla, pueden hacerlo siguiendo el procedimiento normal para cualquier otra aplicación.

Si algo sale mal, y por algún motivo no les funciona la interface, pueden acceder con el Explorador de Archivos a cada carpeta (demos, patches, add-ons, videos, etc.) y ejecutar cualquiera en forma manual. Ante cualquier problema o inquietud, pueden contactarnos vía e-mail a xpconline@ciudad.com.ar o por carta a "XTREME CD, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal". ¡Esperamos que lo disfruten!



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Unreal II en el E3

Al parecer, ya se están escuchando rumores que indican que la empresa Epic Games mostraría Unreal II en un stand privado en la Electronic Entertainment Expo (E3) 2000, a realizarse en el mes de Mayo en Los Angeles. Este rumor fue confirmado hace unos días por el co-desarrollador de Legend Entertainment, Mike Verdu, quien comentó que habría una presentación privada de dos niveles preliminares de la secuela del famoso arcade 3d. Sin embargo, cuando se consultó al encargado de prensa de Epic, Mark Rein, éste solo dijo que era la primera vez que escuchaba las declaraciones de la gente de Legend y que no tenía información sobre Unreal 2 en el E3.

Lemmings 2000

Take 2 Interactive anunció recientemente que los pequeños kamikazes de pelo verde van a regresar a la PC, específicamente en un título que se va a llamar "Lemmings Revolution", y que estaría disponible para el Reino Unido en el segundo trimestre del 2000.

Por lo que pudimos averiguar, los muchachitos contarán con nuevas habilidades (ocho en total), entre las que se incluye la anti-gravedad, y hasta algunos Lemmings tendrán la habilidad de caminar sobre el agua ¡Milagro!

Como en los anteriores juegos, deberemos guiar a los Lemmings en casi 100 niveles, que en esta ocasión estarán ambientados en unas torres circulares.

No bien tengamos más detalles se los haremos saber. Por el momento les regalamos esta foto del juego en desarrollo.





LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	The Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	-
2	Quake III: Arena	id Software / Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	4
3	Planescape: Torment	Bioware / Interplay / Tele Opción	Aventuras / RPG	1
4	Unreal Tournament	Epic Megagames / GT Interactive	Acción / Arcades	7
5	Final Fantasy VIII	Square / EA	Aventuras / RPG	-
6	Nox	Westwood / EA	Aventuras / RPG	-
7	Messiah (Beta)	Shiny / Interplay	Acción / Arcades	-
8	Starlancer (Beta)	Digital Anvil / Microsoft	Simuladores	-
9	Championship Manager 3 Temporada 1999 / 2000	Eidos Interactive	Deportes	-
10	MiG Alley	Empire / Dinamic / Centro Mail	Simuladores	-

Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

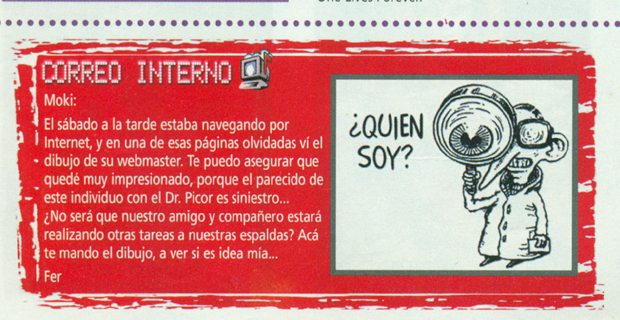
Licencia para matar

Son cada vez más las compañías que deciden adquirir las licencias de los mejores engines 3D para concretar sus proyectos. Últimamente, Activision confirmó que publicará una secuela de uno de los juegos para PC más influyentes de todos los tiempos: Wölfenstein 3D. El anuncio llegó casi como sorpresa para la industria, más allá de los rumores que aparecieron en Internet hace unos meses. Llamado "Return to Castle Wölfenstein", el juego está siendo desarrollado en estos momentos por Gray Matter Interactive Studios, un grupo surgido de ex-diseñadores de la compañía Xatrix. Gray Matter fue seleccionado para usar los derechos de la licencia de Wölfenstein cedida por Id Software hace sólo unos meses, y están utilizando el engine de Quake III para diseñar el juego. Aunque no se ha propuesto una fecha de salida, algunos reportes indican que posiblemente salga a la venta en la Navidad de este año.



Por otro lado, Epic Games reveló que ha licenciado el engine de Unreal Tournament a la empresa Gold Creek Technology, quien lo usará para darle vida a un nuevo juego de rol. El juego en cuestión es Second Genesis, un RPG tridimensional ambientado en un mundo alienígeno. Todavía no se sabe mucho sobre Second Genesis, salvo que la probable fecha de salida es a fines de 2001.

Monolith también cedió la licencia de su engine LithTech a la división Black Isle de Interplay. Black Isle es la responsable del desarrollo y publicación de los exitosos juegos de rol de la serie Fallout, y de los impresionantes Baldur's Gate y Planescape: Torment. El motor LithTech, por su lado, es el que da vida a títulos como Shogo: Mobile Armor Division, Blood II y a otros juegos por salir como KISS: Psycho Circus y No One Lives Forever.



CORREO INTERNO

Moki:

El sábado a la tarde estaba navegando por Internet, y en una de esas páginas olvidadas ví el dibujo de su webmaster. Te puedo asegurar que quedé muy impresionado, porque el parecido de este individuo con el Dr. Picor es siniestro... ¿No será que nuestro amigo y compañero estará realizando otras tareas a nuestras espaldas? Acá te mando el dibujo, a ver si es idea mía...

Fer

fechas de salidas

American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Baldur's Gate II: S.of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Black & White	LionHead / EA	Otoño 2000
Blair Witch Proyect	GOD	Invierno 2000
Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000

Deus Ex
Compañía / Distribución:
Ion Storm / Eidos
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Daikatana	Ion Storm / Eidos	Marzo 2000
Dark Reign 2	Activision	Marzo 2000
Diablo II	Blizzard	Otoño 2000
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿Never?

Halo
Compañía / Distribución:
Bungie
Fecha de Salida:
Fines 2000

Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000
Force Commander	LucasArts	Marzo 2000
Freelancer	Microsoft	Fines 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Marzo 2000
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Compañía / Distribución:
GOD
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Icewind Dale	Interplay	Otoño 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000
Messiah	Shiny / Interplay	Marzo 2000
Motocross Madness 2	Microsoft	Marzo 2000
Need for Speed: M. City	EA	Marzo 2000

KISS: Psycho Circus
Compañía / Distribución:
GOD
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Neverwinter Nights	Interplay	Fines 2000
Oni	Bungie	Otoño 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines 2000
Shogun: Total War	EA	Marzo 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines 2000

Thief 2: The Metal Age
Compañía / Distribución:
Eidos
Fecha de Salida:
Otoño 2000

SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000
Soldier of Fortune	Raven / Activision	Otoño 2000
Starlancer	Digital Anvil / Microsoft	Marzo 2000
Star Trek: Armada	Activision	Marzo 2000

Vampire: The Masquerade
Compañía / Distribución:
Activision
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Team Fortress 2	Valve / Sierra Studios	Otoño 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Warcraft III	Blizzard	Fines 2000
Warlords: Battlecry	SSG/SSI	Otoño 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2000

Star Trek: Voyager: E. Force
Compañía / Distribución:
Activision
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Messiah	Acción / Arcades	Shiny	Edusoft
Nox	Aventuras / RPG	Westwood	Microbyte
TR: The Last Revelation	Acción / Arcades	Eidos	Unisel
May Day	Estratégicos	JoWood	Centro Mail
TR: The Last Revelation	Acción / Arcades	Eidos	Unisel
Battlezone II	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Dirt Track Racing	Acción / Arcades	GT Interactive	Edusoft
Los Sims	Simuladores	Maxis	Microbyte
LOK: Soul Reaver	Acción / Arcades	Eidos	Unisel
Industry Giant	Estratégicos	JoWood	Centro Mail
Armageddon's Blade	Aventuras / RPG	3DO	Tele Opción
Descent Freespace 2	Simuladores	Interplay	Edusoft
Ultima Ascension IX	Aventuras / RPG	Origin	Microbyte
Urban Chaos	Acción / Arcades	Eidos	Unisel
Mig Alley	Simuladores	Dinamic	Centro Mail
Gulf War: O. D. Hammer	Acción / Arcades	3DO	Tele Opción
Force Commander	Estratégicos	LucasArts	Microbyte

Figuras de Ultima Online 2

Ultima Online, con miles de jugadores activos, ha definido el estándar de los juegos multiplayer en línea de rol en sus dos años de existencia. Obviamente, como todo pionero, sus usuarios tuvieron que soportar infinidad de problemas, que Origin fue solucionando a medida que el tiempo pasó. Después de aprender de sus errores, la compañía anunció que planea lanzar Ultima Online 2 para la primavera de este año.

Lo mejor de todo es que Todd McFarlane, creador de Spawn y una línea de juguetes asombrosa (que incluye a Los Beatles, los protagonistas de Sleepy Hollow y Austin Powers, por mencionar algunos ejemplos), está conceptualizando algunos de los personajes del juego, que como podía esperarse quedarán inmortalizados en plástico en una nueva lína de figuras.

Terry Fitzgerald, presidente de McFarlane Entertainment, recientemente comentó que se habían sentado con la gente de Origin, y pensaron que Ultima Online tenía el suficiente atractivo como para que la gente se interesara por la secuela, y nada mejor que la mano mágica de Todd McFarlane para darle vida a los nuevos caracteres. Acá tienen unas imágenes de las figuras de Ultima Online 2.





NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Unreal Tournament: Dark Sector

Digital Extremes, una de las empresas participantes en el desarrollo de Unreal, anunció una secuela para Unreal Tournament que implicará la existencia de un universo persistente, que cada vez son más numerosos en Internet, en el que los jugadores podrán construir su reputación como caza recompensas viajando y luchando de mundo en mundo. Dark Sector, como se llamará esta comunidad virtual al estilo Ultima Online, será un enorme complejo de planetas, estaciones orbitales y satélites.

Dark Sector contará también con un sistema de economía similar al que tenemos en la realidad, en el que no faltarán lugares para realizar apuestas y elegir al mejor guerrero de todo el universo.

Digital Extremes aún no anunció a la prensa la fecha de salida estimada.





Presentamos Video Blaster WebCam Go!

Resuelva sus negocios con videoconferencias

¡De la PC al bolsillo! ¡Esta Cámara lo hace todo!

Destáquese de la multitud, desconéctese y suelte su creatividad con esta versátil y portátil cámara para la PC. Úsela para mantener el contacto con su familia, hacer videoconferencias o videocaptura en su PC. ¡O simplemente desconecte la WebCam Go y llévesela! Llévesela a cualquier parte, tome fotografías de lo que se le ocurra y luego lleve las fotos de vuelta a su computadora para compartirlas con el mundo. ¡Por fin hay una cámara para la PC digna de personas con estilo de vida activa y dinámica! Y sólo podría ser de Creative.

Tome fotos de su familia y amigos





También Disponible — Video Blaster WebCam 3

Capte imágenes estáticas o video con movimiento total en colores brillantes

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Tome fotos de sus viajes

Disponible en:
Musimundo 4555-8600 • CompuCompras 4815-5376
CompuMundo 4556-8060 • Garbarino 4556-8000
Carrefour 4796-6621

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pandemic Studios / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Junio del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Dark Reign 2

Pandemic Studios pretende inaugurar una nueva era para la estrategia en tiempo real... ¿lo conseguirá?

Por Santiago Videla

Después de habernos sorprendido con Battlezone 2, Pandemic Studios se prepara para dejar atrás a los tradicionales juegos de estrategia en tiempo real con un título que promete ser algo único en su estilo y que a su vez agregará una importante serie de nuevos elementos a este género, que con la excepción de juegos como Homeworld, ya estaba necesitando un cambio.



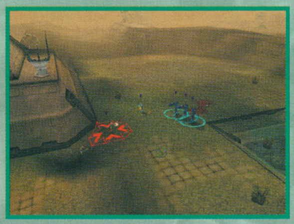
Un nuevo comienzo

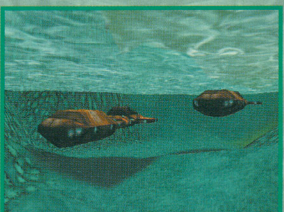
Con un engine muy similar al que usaron en Battlezone 2, parece que esta nueva producción de los muchachos de Pandemic Studios será una de las grandes revelaciones de este año, y si todo lo que piensan agregarle resulta cierto, sin dudas aportará un cambio muy importante para los RTS.

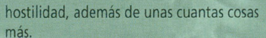
Dark Reign 2 estará completamente hecho en 3D y las misiones se desarrollarán en complejos escenarios con todo tipo de relieves y condiciones climáticas, que nos obligarán a utilizar a nuestras unidades de una forma más inteligente y a tratar de usar el terreno a nuestro favor.

Según parece, uno de los puntos más fuertes de este juego será el nuevo sistema de inteligencia artificial que está desarrollando Pandemic Studios y que, entre otras cosas, nos permitirá asignarle a cada unidad la clase de conducta que queramos que tenga a la hora de pelear.

De esa forma, vamos a poder configurar a nuestras fuerzas para que, en caso de que sean atacadas, se concentren en los enemigos más peligrosos primero, para luego aplastar fácilmente a los más insignificantes o bien para que huyan a la primer señal de







hostilidad, además de unas cuantas cosas más.

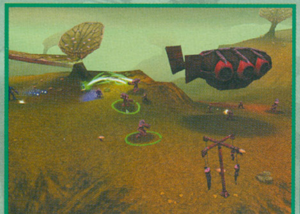
Cada unidad tendrá una serie de ventajas y desventajas bien definidas, para mantener el balance en todo momento.

Al parecer, el sistema de inteligencia artificial de Dark Reign 2 será capaz de hacer que las distintas unidades ataquen automáticamente a los enemigos más vulnerables a sus armas, en caso de que no les hayamos dado ninguna orden para hacer otra cosa.

Otro elemento importante que tendremos que tener en cuenta en cada misión será el paso del día y de la noche, especialmente porque gracias a eso muchas cosas van a cambiar durante el desarrollo de una misma misión.

Algunas unidades que durante el día no eran muy útiles, de noche pueden resultar más eficaces y viceversa.

En Dark Reign 2 la acción no sólo se desarrollará por tierra, sino que también vamos a poder usar unidades aéreas, anfi-







bias, marinas e incluso submarinas, con lo que nos aseguran una variedad de posibilidades realmente sorprendente.

Además de la clásica vista isométrica desde la que se ven la mayoría de estos juegos, vamos a tener la opción de ajustar la cámara en forma manual y tomar la acción desde el ángulo que nos resulte más conveniente.

Tal y como era de esperarse, Dark Reign 2 también ofrecerá un amplio soporte para que podamos jugar en varios modos Multiplayer, entre los que encontraremos opciones como "King of the Hill", "Capture the Flag" o "Free for All" (todos contra todos) en los que podrán participar hasta ocho personas al mismo tiempo.

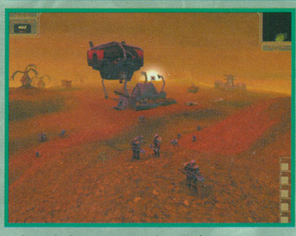
Por otro lado, parece que habrá un modo en el que podremos jugar la campaña en modo cooperativo y de esa forma hacer que cada jugador se dedique a controlar un grupo específico de unidades,para explorar o atacar, mientras que los otros arman y defienden la base, pero por el momento no ha sido confirmado si esta opción estará presente en la versión final.

De todas formas, si tenemos en cuenta que el furor por los juegos cooperativos cada vez es más grande, sería una pena que Pandemic Studios deje pasar semejante oportunidad para llevarse los laureles en un género tan competitivo como éste.

Si tuvieron la suerte de jugar a Battlezone II o por lo menos de ver el demo, se imaginarán lo que puede llegar a ser Dark Reign 2, sobre todo porque parece ser que técnicamente hablando será bastante superior, lo que sin lugar a dudas no es poca cosa.

Según las especificaciones dadas a conocer por Activision, este juego estará especialmente preparado para sacar el máximo provecho de las más nuevas placas aceleradoras 3D, con las que logrará un nivel de detalle verdaderamente alucinante en lo que a gráficos se refiere, e incluso se sabe que su engine podrá manejar efectos de partículas bastante avanzados, que estarán para no perdérselos.

Un detalle interesante acerca del engine de este juego es que aparentemente estará preparado para regular el nivel de detalle



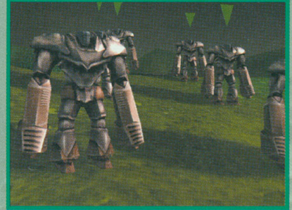
de todo lo que nos rodea en forma automática, reduciendo la cantidad de polígonos de las unidades que están más lejos de la cámara, para mantener la velocidad del juego estable.

Actualmente, Dark Reign 2 está casi terminado y de acuerdo con lo anunciado por sus productores, los meses próximos a su lanzamiento estarán destinados especialmente al testeo de las modalidades Multiplayer y el funcionamiento del soporte para jugar a través de Internet.

Si todo sigue según lo previsto, en los primeros meses del mes de Junio podremos disfrutar de este potencial clásico. X







FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Anvil / Warthog / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games
FECHA DE SALIDA: Mediados del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

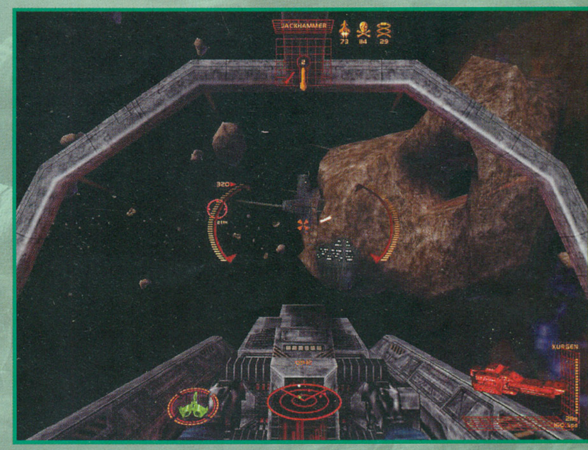
Starlancer

Les mostramos a fondo el proyecto más prometedor de Digital Anvil

Por Santiago Videla

Imaginen un simulador de combate espacial, que combine lo mejor de la serie Freespace con lo mejor de la serie Wing Commander... bueno, dentro de poco no tendrán que seguir imaginando, ya que en Digital Anvil está dándole los toques finales a esta verdadera superproducción, que al parecer se convertirá en todo un clásico entre los clásicos en cuanto salga a la venta.

Antes de seguir con la nota, quiero agradecerles, en nombre de todos los que estamos aquí, a la gente de Microsoft por haber tenido la gentileza de facilitarnos una versión de prueba (Beta) de este impresionante título. Gracias a eso hemos tenido la posibilidad de jugarlo y ver realmente que lo que se viene será más que impresionante. Mucho más.



El legado de Wing Commander

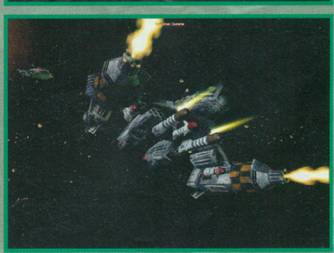
Al poco tiempo de estar frente a Starlancer, se puede ver que la influencia de Wing Commander en este título es particularmente notoria, tanto en el estilo de los menúes y secuencias intermedias como en el desarrollo de las misiones, pero este parecido no es una simple "casualidad", especialmente porque quienes están al frente de este proyecto son nada más ni nada menos que los hermanos Chris y Eric Roberts, que entre otras cosas fueron los capos responsables de la creación de la serie Wing Commander y, por lo tanto, unos de los precursores de éste género.

Además de mantener, en parte, el estilo que tantos éxitos le dio a la serie WC, una de las principales metas que los hermanos Roberts se han propuesto para este juego es la de lograr una experiencia mucho más realista y absorbente que cualquier cosa que se haya visto hasta ahora. Por lo que pudimos ver hasta ahora, les aseguro que están muy bien encaminados, ya que han logrado crear combates a gran escala plagados por naves de todo tipo, con situaciones realmente espectaculares que igualan y en muchos casos mejoran lo visto en títulos como Freespace 2.



Perfil de un nuevo clásico

Uno de los puntos en los que se notan las mejoras más importantes con respecto a otros títulos de este tipo es en la estructura y el desarrollo de las misiones, ya que suele ser bastante compleja. Por lo general los eventos inesperados están a la orden del día, lo que nos obligará a cambiar nuestras tácticas con bastante frecuencia, tal y como sucedía en la serie







Freespace, sólo en este caso parece que la variedad de posibilidades será mucho mayor.

Otro detalle importante de Starlancer, es que el daño por sectores es mucho más notorio de lo que hayamos visto hasta ahora. Para aprovechar eso, sus creadores decidieron hacer que no siempre sea suficiente atacar en forma directa todo lo que se nos cruce por delante.

Un ejemplo de esto es que, en el caso de las estructuras o las naves más grandes, primero vamos a tener que localizar y destruir el generador de sus blindajes, para luego atacar sectores específicos del casco y hacer que sus partes vulnerables queden al descubierto; de esa manera, con la ayuda de nuestros compañeros, podremos terminar el trabajo.

Por otro lado, la dinámica de los combates es estupenda y, junto a la calidad de los gráficos y los efectos que veremos, nos garantizan una experiencia única.

Entre otras cosas, este juego también nos da la posibilidad de configurar manualmente todos los aspectos de cada nave que elijamos para que de esa forma podamos adaptarla fácilmente a nuestras necesidades, aunque también existirá la posibilidad de hacerlo en forma automática, como para que aquellos con menos cancha no se queden afuera.

Una de las opciones que habíamos comentado en la primera nota y que, sin lugar a dudas, es una de las que ha despertado mayor interés entre los fanáticos del género, es la posibilidad de jugar la campaña en modo "Multiplayer".

Por el momento, esta opción existe y sigue confirmada para la versión final, lo que sin lugar a dudas revolucionará todo lo visto hasta el momento, porque podremos armar escuadrones completos con nuestros amigos y planear cada misión en conjunto, en lugar de dejar que los pilotos de la máquina actúen por su cuenta.

Detalle a más no poder

Como podrán ver en las imágenes de esta nota, el aspecto más fuerte de Starlancer son sus gráficos, muy especialmente en lo que hace al diseño y a los modelos de las distintas naves y estructuras que veremos durante el juego.



En este punto, podemos decir, sin temor a equivocarnos, que Starlancer tiene más que lo necesario para pasarle el trapo a todos sus competidores, incluyendo a su adversario más cercano, Freespace 2.

Los modelos de las naves tienen un nivel de detalle verdaderamente sorprendente, al punto tal de que, además de las cabinas modeladas en 3D, podremos ver los diferentes tipos de misiles y torpedos que llevan nuestras naves, cada uno colocado en su montante correspondiente, las luces de posición y todo ese tipo de cosas aparentemente insignificantes, que ayudan a que todo tenga un nivel de realismo de aquellos.

Si de efectos especiales se trata, es difícil explicar lo que se ve con pocas palabras, pero diremos que cuando vean cómo las naves se deshacen en pedazos al estallar van a necesitar tomar un poco de aire antes de poder volver a hablar.

Hay un solo aspecto de este juego que, a pesar de ser excelente, por ahora no ha logrado superar a Freespace 2: se trata de los fondos de los escenarios y el alucinante efecto de nebulosa de ese juego, que todavía sigue maravillando a más de uno.

Pero, como dijimos en principio, este Starlancer que vimos no es una versión final y de hecho todavía está incompleto, por lo que es seguro que todavía habrá unos cuantos cambios más. Igualmente, les aconsejamos que si son fanáticos de estos juegos vayan preparando sus ahorros, porque si Digital Anvil llega a mejorar aún más lo presente, ni podemos imaginar lo que puede llegar a ser.



Galería de imágenes

COMPAÑIA: LucasArts
DISTRIBUYE: Microbyte

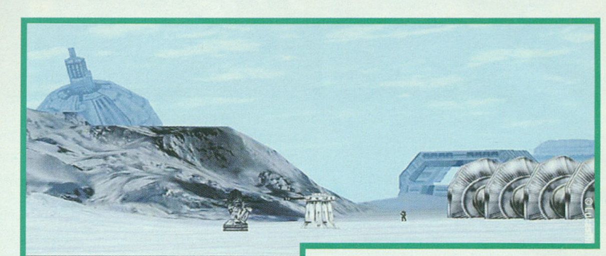
Force Commander

DESCRIPCION

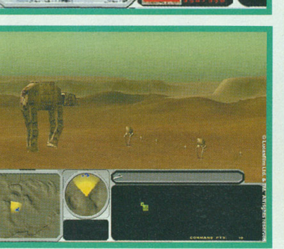
Después de una espera que parece interminable, LucasArts se dispone a dar luz verde en algún momento de este mes de marzo para el despegue de uno de los títulos más esperados por los fanáticos de Star Wars y, sobre todo, por los adictos a la estrategia en tiempo real. Force Commander concentrará su jugabilidad en el combate a campo abierto en varios de los clásicos mundos del universo inventado por George Lucas. Las primeras misiones del tutorial, por ejemplo, serán en la desértica superficie de Tatooine. Al estilo Warzone 2100, no será necesario colectar recursos como en la mayoría de los RTS, obligando al jugador a elaborar una estrategia refinada para alcanzar la victoria sobre las fuerzas del enemigo, sea éste el Imperio o la Rebelión, dependiendo del bando elegido. ¡Que maza!

El sistema de Puntos de Comando ajustará aún más la necesidad de planificar la batalla y luchar eficientemente con un mínimo de tropas. Los Puntos de Comando se obtienen ganando el favor de los líderes, completando objetivos, estableciendo bases de avanzada, ocupando las fortificaciones enemigas y liquidando a sus integrantes. Con esos puntos, podremos financiar más y mejores unidades de combate.

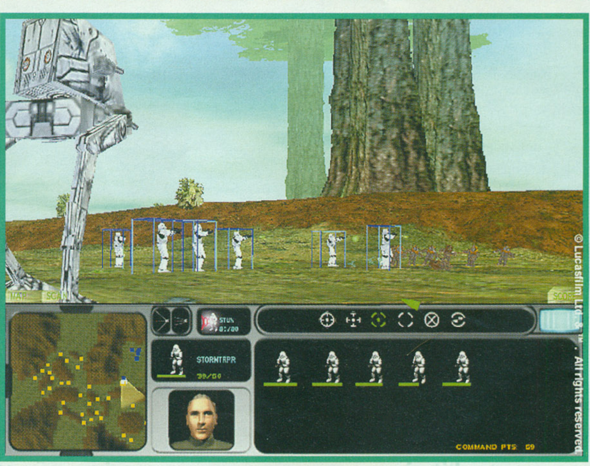
Podremos ver la acción desde los ojos de una unidad propia o permitir que la cámara flote libremente sobre el campo de batalla. Habrá mapas single y multiplayer en los que nos enfrentaremos con cualquier combinación de fuerzas Rebeldes o Imperiales e inclusive un modo Skirmish para sacudirnos con todo lo que tengamos. ¡Miren estas imágenes... y hagan Fuerza! (Nota del Editor: No MUCHA fuerza...)











COMPAÑIA: Shiny
DISTRIBUYE: Interplay

Messiah

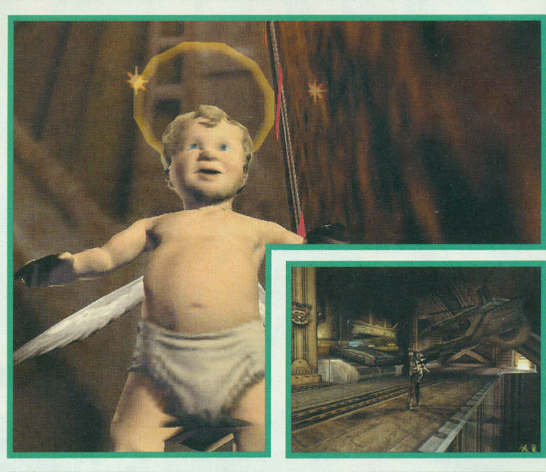
DESCRIPCION

Messiah... ¿Cuánto hace que estamos esperando este título de Shiny? ¿Acaso Dave Perry jugaba con la idea de que realmente el 31 de Diciembre de 1999 el Apocalipsis iba a terminar con toda la humanidad, con lo que se evitaría tener que seguir dando explicaciones a fanáticos y accionistas por el retraso del juego? Por desgracia para él (suerte para nosotros), todos seguimos aquí, esperando el lanzamiento de este juego que nos tiene bastante intrigados desde que en Abril del '98 comenzamos a hablar de él desde la tapa de nuestro -hoy agotado- número 6.

El hecho es que hasta ahora todo lo que se venía prometiendo se mantiene, sobre todo la increíble calidad gráfica de ciertos elementos como las gigantescas maquinarias completamente funcionales o los complejos escenarios que, según pudimos apreciar en la versión Beta con que sacamos estas fotos, gentileza de Shiny, están claramente inspirados en películas como Blade Runner, con escenarios que muestran un futuro totalmente decadente ante lo que parece ser la perdida total de humanidad y la supremacía de la fuerza bruta, sobre todo en manos de una facción que no acepta ningún tipo de oposición.

El sistema RT-DAT (Real Time Deformation And Tessellation) que, como explicamos en la nota mencionada, hace que los personajes posean una base esquelética y músculos sobre los que se aplican texturas de piel "estiradas", generan un nuevo estilo en cuanto a personajes 3D. Aunque hoy por hoy, a dos años de aquellas declaraciones por parte de Shiny, existen juegos con modelos increíbles (como Quake III Arena), todavía ninguno ha logrado igualar el asombroso aspecto orgánico de los modelos que vimos en Messiah.

Otra de las cosas ampliamente comentadas sobre este juego es el tema de las luces de colores, actualmente ninguna novedad, pero que junto con el sistema de sombras independientes para cada luz, consiguen que los personajes posean distintas sombras según los focos que los iluminen. El efecto es tan efectivo que más de uno terminará con la boca abierta (¡y más de dos con la máquina muerta!), pero a las pruebas nos remitimos. Vean estas fotos exclusivas, extraídas del ultimo "build" de uno de los juegos más esperados del 2000.

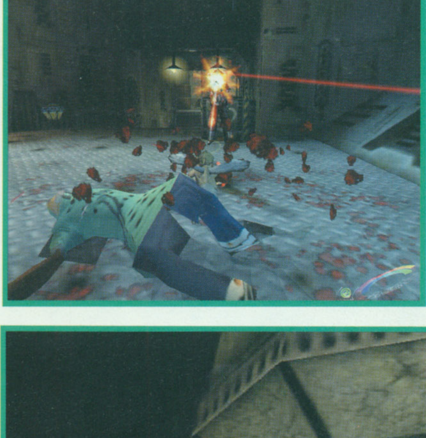












EL PUÑO DE DIOS

JUEGOS DE ROL QUE LLEVAN AL GENERO A UNA NUEVA ETAPA

EN LA MAREA DE TÍTULOS QUE SE VIENEN ESTE AÑO, EL GÉNERO CONOCIDO COMO CRPG POR SUS SIGLAS EN INGLÉS (COMPUTER ROLE PLAYING GAME) ES UNO DE LOS MÁS FAVORECIDOS POR LAS EMPRESAS DESARROLLADORAS. NO MENOS DE QUINCE TÍTULOS SE ENCUENTRAN EN PREPARACIÓN ALREDEDOR DEL PLANETA. MUCHOS DE ELLOS TIENEN EL ÉXITO ASEGURADO, TANTO POR SER SECUELAS DE PRODUCTOS RECONOCIDOS COMO POR UTILIZAR ENGINES SIMILARES QUE PRÁCTICAMENTE GARANTIZAN LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS DE ELEVADA CALIDAD. SALVO PEQUEÑOS EXPERIMENTOS, SIN EMBARGO, EL JUGADOR NUNCA PUDO ESTAR EN AMBOS LADOS DE LA AVENTURA, HASTA AHORA. PORQUE, EN REALIDAD, LOS VERDADEROS JUEGOS DE ROL TIENEN DOS LADOS QUE, EN CONJUNTO, DAN FORMA A UNO DE LOS ENTRETENIMIENTOS MÁS COMPLEJOS Y ADICTIVOS DEL MUNDO.

Por Durgan A. Nallar

Aquellos que juegan rol con lápiz, papel y dados saben a qué nos referimos. En el juego auténtico, por decirlo de alguna manera, existe una dualidad de roles que hacen posible la partida. Por un lado, están los jugadores representando sus papeles (de ahí el nombre de "juego de rol"); por el otro, el director de la partida, una clase especial de jugador que controla la aventura inventando acontecimientos y describiendo el mundo imaginario por el que transitan los personajes. Una partida normal suele jugarse con un director y cuatro, a lo sumo seis, jugadores. Más de eso es un descontrol y no hay pizza ni cerveza que alcance.

En nuestras computadoras, el software del juego asume el papel del director, y en la gran mayoría de los productos el jugador puede integrar a otros personajes, además del suyo, que por lo general también son controlados por la máquina. Un grupo bien balanceado, compuesto por personajes con distintas habilidades, suele ser la clave de la victoria.

Títulos como Fallout, Final Fantasy, Diablo, Might & Magic, Baldur´s Gate y Planescape: Torment, han llevado al género a una posición privilegiada entre los gustos del público, que ven en ellos la mezcla perfecta entre aventura y acción. Sin embargo, los adictos al RPG de lápiz y papel siempre se quedan con la impresión de que las historias son demasiado lineales, que el mundo es muy pequeño y que la interacción es limitada.

Esto se debe, absolutamente, a la imposibilidad de la máquina de superar su pobre inteligencia artificial. Si es el programa quien debe interactuar con nosotros, enfrentaremos el mismo problema que acosa al resto de los géneros: nos habrán cortado las alas. Esto seguirá siendo así hasta que tengamos verdaderas redes neuronales a disposición de la humanidad. Mientras tanto, el mejor sustituto para el director del juego es un ser humano de carne y hueso.



La fábrica de sueños

Hay casos muy particulares entre los productos más modernos, como Ultima Online, EverQuest o Asheron´s Call, que por tratarse de comunidades virtuales que juegan a través de Internet, han implementado cierta forma de interacción y control por parte de un humano. Los que hemos probado alguno de estos juegos sentimos que al fin estábamos en presencia de una forma viable de trasladar un poco de verdadero rol al universo de las computadoras personales. Lamentablemente, la gran mayoría de los argentinos y latinos en general se



LOS OTROS CHUPASANGRES

Además de Christof, otros carismáticos personajes se unirán a la partida. Cada uno de ellos tendrá una decisiva influencia en el curso de los acontecimientos. La historia de Redemption será sin duda una de las más robustas en el género, ya que los artistas implicados en el proyecto son los mismos que dan vida al juego de rol auténtico.

Garinol



Este sacerdote ha convertido un monasterio de Praga en un refugio diabólico. Siendo el abad, hizo que sus monjes abandonaran la contemplación para lanzarlos de lleno a la búsqueda de Cain, uno de los señores vampiros. Garinol, en su locura, cree que logrará tomar por asalto las mismas puertas del Cielo.

Josef Zvi



Del Clan Nosferatu, fue el protector del Cuartel Judío de Praga durante los últimos años del siglo XII. Tiempo después, habita las cloacas de Londres y ha acumulado un considerable poder. Su influencia en los vampiros que forman su ejército es aterradora.

Ecaterina la Sabia



Parte del Clan Brujah, el mismo que Christof, esta mujer vampiro domina un cuartel en Praga llamado Vieja Ciudad. Ha causado muchos problemas a los príncipes de la oscuridad con su persistente filosofía fundada en la teoría de que vampiros y humanos pueden convivir en paz.

encuentran imposibilitados de participar de estos mundos en línea; la calidad de las conexiones lo impiden, y aún muy pocos pueden acceder a Internet a través de proveedores de cable u otras formas que superen la poca e inconstante velocidad de un módem. El servicio todavía es limitado y excesivamente caro para el bolsillo del argentino medio.

Por fortuna, nos aproximamos a una nueva serie de productos cuya principal virtud es la de permitirnos tomar no sólo el rol de los jugadores, sino también el del director. Esto significa, directamente, que por fin y luego de años de espera, está a punto de convertirse en realidad uno de los más preciados sueños de todo fanático del RPG. Teniendo esa increíble posibilidad, podremos jugar tanto en servidores de Internet locales como a través de una red casera común y corriente, que por suerte cada vez son más populares. No estaremos ya limitados a los scripts y eventos prediseñados que conocimos hasta ahora, sino que habrá una historia dinámica y verdadera interacción con los habitantes de la aventura. ¡Por fin!

Ahora bien, ¿cómo es esto posible?

Vampire: The Masquerade, Redemption

En julio de 1999, XPC dio a conocer a todos sus lectores las primeras noticias y fotografías de este RPG desarrollado por Nihilistic Software para Activision. En aquel momento, contamos todos los detalles cedidos a la prensa por la gente de la compañía, pero recién ahora se han dado a conocer las características del componente multiplayer de Redemption.

Vampire: The Masquerade es el segundo RPG más popular en el mundo de los juegos de mesa, después de Advanced Dungeons & Dragons. Esto es así en los Estados Unidos y gran parte de Europa, pero no aún en la Argentina, donde al parecer la mayoría de los jugadores nos inclinamos por El Señor de los Anillos como segundo preferido.

La idea de convertir a Vampire en un CRPG pertenece nada menos que a Ray Gresko, co-diseñador de algunos de los más grandes juegos de la gigante LucasArts:







Dark Forces, Jedi Knight y The Phantom Menace. Gresko se mudó a Nihilistic para comenzar el desarrollo de Redemption bajo la licencia de White Wolf Publishing, Inc., propietaria de los derechos del universo Vampire.

En el juego, personificaremos a Christof, luego de su caída en la oscuridad; él es, obviamente, un vampiro. Ambientado en el Mundo de la Oscuridad, ha de vengar su involuntaria inmortalidad matando a un poderoso Señor, Vukodlak. La caza empieza en la Europa medieval, precisamente en las calles de Praga, y se traslada hasta nuestros días, en la brumosa ciudad de Londres. Vampire divide a sus personajes en clanes, y el juego de PC sigue estas reglas fielmente; Christof pertenece al Clan Brujah. Es un ser de la oscuridad, la misma clase de vampiro que combatía en vida, por lo que se ve obligado a alimentarse de la sangre de los mortales a pesar de no querer hacerlo. Intentará ocultar sus poderes vampíricos y controlar las ansias asesinas de la bestia que lleva dentro. Otros como él se le unirán a medida que la historia progrese y Christof realice las tareas impuestas por el juego.

El Mundo de la Oscuridad existe gracias al engine Nod, desarrollado por Nihilistic. Es un entorno tridimensional y con impresionantes efectos de iluminación y niebla. Las ciudades tienen un aspecto medieval absolutamente fantástico en las callejuelas de Viena, y moderno en Londres y Nueva York, hacia el final de la aventura.

Más allá del entusiasmo que pueda generar esta intrincada historia de vampiros, tanto en los seguidores del juego de rol original como en los recién enterados del tema, es el componente multijugador de Redemption lo que sitúa al juego en una posición más que interesante para todos (y alarmante, diríamos, para la competencia).

Redemption permitirá la existencia de un director de juego, aquí llamado "Storyteller", quien podrá crear y ejecutar una aventura de su invención utilizando las posibilidades del engine. Y no sólo se jugará en modo cooperativo, también se podrá jugar como el cazador o como su víctima.

Las impresionantes posibilidades del Nod Engine otorgan algo similar al poder divino. El director tiene la habilidad de poseer a cualquiera de los personajes no controlados por la PC, con lo que su presencia se sentirá en cada acto o conversación que realicemos. Por lo común, en los CRPG los personajes no jugadores se limitan a repetir un guión, encargarnos misiones o dar información; en este caso, en cambio, podrán hablarnos con total libertad y de cualquier cosa, porque será el mismo director quien nos hable, nos encargue tareas sorpresivas o, directamente, bromee con nosotros, de la misma manera que ocurre en un juego de mesa.

El director también se encuentra capacitado para desviar el curso de la aventura hacia donde lo desee, inventando situaciones sobre la marcha y creando así una experiencia completamente novedosa en el mundo de los juegos de rol para computadora. El juego permite que el director genere cualquier monstruo o grupo de enemigos, los posea en cualquier orden y luche personalmente o tan sólo se limite a observar el combate sin intervenir, dejando que el juego se haga cargo. El manejo de cámara es suyo en todo momento. Puede materializar una pista o cualquier objeto antes de que doblemos una esquina, o crear una puerta donde antes no había más que una pared.

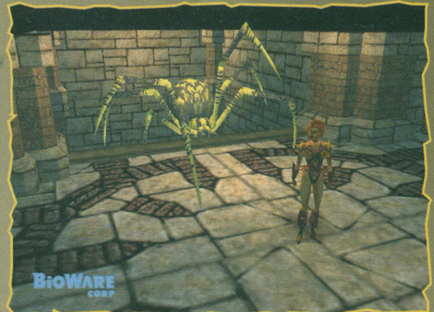
Su poder es absoluto.

Redemption posee un sistema de programación de eventos (scripts), y es tan complejo que será posible crear mundos enteros desde cero -al menos para quienes aprendan el lenguaje interno del programa- con nuevas historias y modelos de personajes, incluso con escenas cinemáticas generadas por el mismo engine. Nihilistic tiene planes para permitir que los seguidores del juego puedan intercambiar sus módulos libremente, mientras no lo hagan con fines de lucro, siguiendo la tendencia establecida por otros géneros que, gracias a eso, han prolongado la vida útil de sus productos mucho más de lo esperado.

¡Sólo imagínense una noche de red, con ocho amigos jugando a esta maravilla!







Redemption se publicará muy pronto junto a otros RPG muy esperados, como Diablo II, Pool of Radiance, Dungeon Siege, Summoner, Baldur´s Gate II, Icewind Dale y Arcanum, una muy dura competencia. Sin embargo, es evidente que sus posibilidades en el aspecto multiplayer son abrumadoras en comparación a los nombrados, pues muchos de ellos ni siquiera lo contemplan. No deberíamos asombrarnos si este Vampire les desgarra la garganta.

Ah, y si Redemption les parece fenomenal, esperen a ver nuestro siguiente invitado.

Neverwinter Nights

Este es un nuevo RPG basado en el universo de Advanced Dungeons & Dragons que está tomando forma en los laboratorios de BioWare, los desarrolladores de Baldur´s Gate. Oficialmente, es también la secuela espiritual de un juego que llevaba el mismo nombre, aparecido a principios de los años ´90 en American On-Line, uno de los principales proveedores de acceso a Internet de los Estados Unidos. El primer Neverwinter Nights fue un mundo persistente para un máximo de 500 jugadores basado en la licencia de los productos desarrollados por SSI una década antes. Duró seis años en línea, y durante ese tiempo acumuló una legión de fanáticos, a pesar de tratarse de un juego muy simple y limitado.

El nuevo Neverwinter Nights se focaliza en el juego multiplayer, aunque también dispone de una historia preparada para ser recorrida por un jugador solitario en unas 60-100 horas. Jugando con un grupo de amigos, en tanto, no tendrá límites y, esencialmente, no terminará jamás. El objetivo de BioWare es remedar los juegos de lápiz y papel, proporcionando una historia interesante y permitiendo que un Dungeon Master oficie de moderador de las partidas, tal como ocurre con Redemption.

Para los conocedores de Forgotten Realms, la historia se sitúa en la región norte de Costa de la Espada (Sword Coast), entre Neverwinter al sur y Luskan al norte. Estas dos ciudades son muy importantes en el universo del juego, aunque muy diferentes entre sí. El trayecto intermedio es una amalgama de bosques, valles y montañas. Salpicados aquí y allá, encontraremos pueblos rurales, imponentes castillos y cavernas subterráneas.

Neverwinter Nights basa su sistema de juego en la Tercera Edición de las Reglas de AD&D, una excelente noticia para todos los seguidores del sistema. El mundo del juego estará habitado por las seis razas tradicionales (Humanos, Elfos, Semielfos, Enanos, Gnomos y Halflings), con el agregado de una nueva raza: el Semi-Orco. ¡Habrá once clases para elegir entre

MALOS Y FEOS

Neverwinter Nigths estará repleto de enemigos, muchos de ellos extraidos de los compendios de monstruos de Forgotten Realms. Además, periódicamente BioWare lanzará nuevos módulos con paquetes de texturas y objetos para utilizar con Solstice Toolset, el editor del juego, que podremos adicionar al programa. He aquí algunos ejemplos:

Asesino



Los maestros de las sombras. Suelen clavarnos alegremente sus dagas y flechas en medio del pecho y desaparecer en un parpadeo, borrando sus rastros con algún hechizo. Estando atentos, los Asesinos no son tan peligrosos... a menos que usen DOS dagas, la nueva especialidad de la 3ra. Edición de AD&D.

Ogro



Los más feos. Viven de la rapiña y suelen tirarse gases nauseabundos. Es común encontrarlos sirviendo como mercenarios en las tribus de orcos, con los clérigos malvados o los gnolls. Son amigotes de los trolls y los gigantes. Es decir, uno de las más simpáticas criaturas que podremos conocer.

Sirine



Hermosas, mujeres humanoides. Viven en ambientes acuáticos como lagos y ríos profundos. Sin muy antisociales, a menos que tengan ganas de probar nuevas sensaciones, en cuyo caso salen al paso del aventurero desprevenido y hacen de las suyas. Los que caen, no vuelven a ser vistos.

EL JUEGO DE ROL

Uno de las mejores cosas inventadas por la humanidad es el juego de rol. Este tipo particular de actividad lúdica nació gracias a dos norteamericanos, Dave Arneson y Gary Gygax, que escribieron las reglas primarias de comportamiento conocidas como DUNGEONS & DRAGONS (Dragones y Mazmorras, en España). Juntos adaptaron un viejo juego de tablero y dieron forma a algo completamente distinto y mucho más inteligente. Gygax, sobre todo, sentó las bases de reglas más completas que, sucesivamente, dieron vida a diferentes juegos de características similares. Junto a ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (que se apresta a recibir su tercera Edición, más depurada, en agosto de este año) nacieron otros como LA LLAMADA DE CTHULHU, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y STAR WARS. Los nombrados son unos pocos, pues prácticamente hay de todo para elegir. La cantidad de adictos a este tipo de juego crece año tras año, y hoy puede decirse que no hay ningún lugar del planeta donde no se practique.

El rol se juega con lápiz, algunos manuales y accesorios, una planilla donde se anotan las características del personaje y varios dados de entre cuatro y cien caras. Un moderador, apodado Dungeon Master o Guardián, según el juego, dirige los acontecimientos de la aventura planteando situaciones a un grupo de jugadores, quienes intentan representar las diferentes personalidades en pugna. Cada cual, a su turno, anuncia las acciones que espera realizar y se arrojan dados para determinar el éxito o el fracaso basándose en una tabla de probabilidades directamente relacionada con las características del personaje. Hay libros de reglas que ambas partes deben respetar. No hay tablero, salvo para fines específicos, por lo que todo acontece en la imaginación de los jugadores. Quienes hayan jugado alguna vez, sabrán que cada sesión de juego es recordada como si se tratara de una película. Una partida puede durar entre 10 y 30 horas (obviamente repartidas en diferentes sesiones a lo largo de varios días) o entre seis meses y un año si se trata de una campaña (varios capítulos de una epopeya).

La característica más llamativa, en todo caso, de los RPG, es la de ser siempre un juego cooperativo. Los jugadores no se enfrentan entre sí, sino que se ayudan para alcanzar un objetivo que no pueden tratar en forma individual. Los enemigos son los que dispone el Master, y aún éste debe ser completamente imparcial.

Será posible crear nuestros propios módulos gracias a la herramienta de edición que será proporcionada con el paquete. Esta utilidad, llamada Solstice Toolset, permite crear y poblar un mundo completo con todos sus detalles, y proporcionar una historia para que otros puedan aventurarse en ellos. Todavía mejor, se podrá ingresar a estos módulos como un Dungeon Master y alterar el guión, poseer personajes y controlar todos los aspectos del combate en tiempo real. Los jugadores serán alentados a colocar a disposición de la comunidad sus módulos para que sean descargados de la red o, por increíble que parezca, ¡establecerlos como parte de un universo persistente más grande que residirá en los servidores de la compañía!

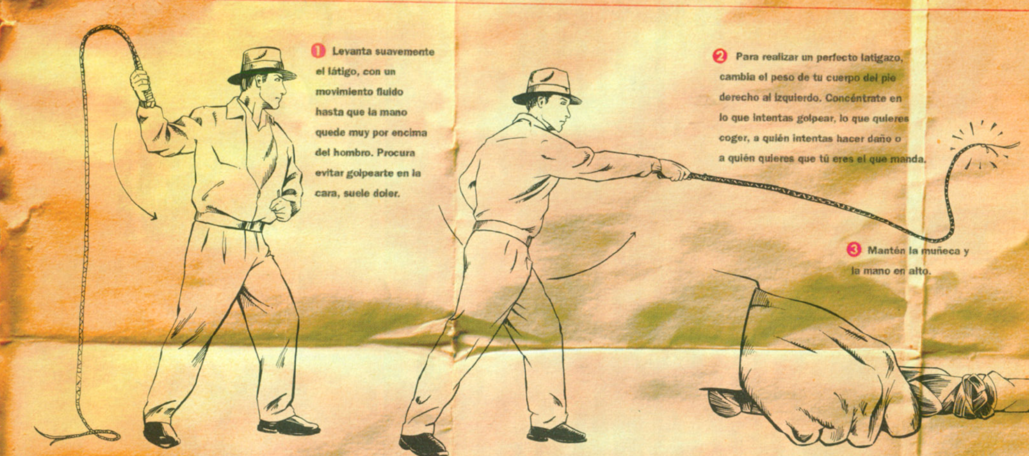
Como en Redemption, la posibilidad del director de poseer cualquier entidad no controlada por un jugador permitirá un nivel de interacción con el entorno sin precedentes. La omnipresencia del Dungeon Master estará en las sabias palabras de un dragón -los cuales, según BioWare, serán los más impresionantes jamás vistos en una PC- y en cada personaje secundario, monstruo, animal u objeto que éste quiera. Hay que tener presente que el poder del director es tal que puede arrojar una horda de orcos hambrientos sobre el grupo como simplemente decidir que debe nevar.

magos, sacerdotes, paladines, druidas, guardabosques, guerreros, ladrones y bardos, a los que se suman los nuevos Brujos, Bárbaros y Monjes! Las reglas de la Tercera Edición permiten que un personaje se especialice en combate a dos armas y sea capaz de desarmar a sus adversarios con una técnica especial.

Habrá 200 monstruos basados en cincuenta modelos distintos y dos centenares de hechizos, y esto apenas en principio, puesto que la intención de BioWare es apoyar su producto con actualizaciones que también incluyen módulos completos single y multiplayer, disponibles para descargar desde su sitio en la web (un módulo single player puede ser jugado como multiplayer, y viceversa). Los módulos multiplayer permitirán no solo el modo cooperativo; también habrá uno competitivo y formas especiales consistentes en búsqueda de tesoros y asaltos organizados a los castillos.



MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.

2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

3 Mantén la muñeca y la mano en alto.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!

MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes



6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos



8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

INDIANA JONES y la MÁQUINA INFERNAL™

indy.lucasarts.com

Para Windows 95/98

LUCAS Arts

MICRO BYTE S.A.

Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 · 1427 · Buenos Aires · Tel.: 4553-7666 · Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 · e-mail: soporte@microbyte.com.ar

El juego es completamente tridimensional. Utiliza el engine Omen, el mismo con el que se trabaja sobre otro de los más importantes proyectos para este año, el impresionante MDK2 (estuvimos jugando una demo en la Editorial y casi nos da un ataque). Requiere una placa aceleradora de video y al menos un procesador de 200 Mhz. para funcionar sin inconvenientes. La vista del juego, en tercera persona, permite girar libremente la cámara y acercar la imagen. La tecnología implicada en el proyecto de BioWare presenta muchas sorpresas. La mayor de ellas, sin duda, es la existencia de los denominados "portales".

Los portales serán puntos de entrada entre los distintos módulos generados tanto por el público como por la misma BioWare. La idea es que puedan entrelazarse formando una red enorme. Estos portales conducirán a módulos repartidos por todo el planeta, y los grupos de jugadores podrán desplazarse libremente por ellos; es decir, los personajes se moverán de un servidor a otro, acarreando sus objetos y puntos de experiencia. Técnicamente, esto conduce a muchas preguntas. ¿Si un servidor está desconectado, qué pasa con un portal en otro módulo que apunta hacia él? BioWare ha resuelto





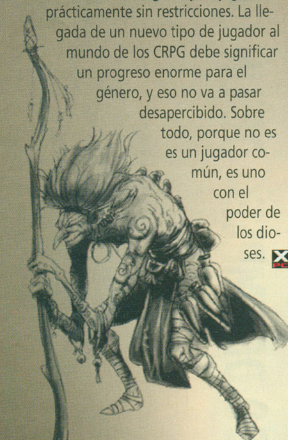


este problema haciendo que los portales parezcan cerrados cuando su punto de destino no está disponible. Y si el servidor falla o es apagado, todo el grupo regresará automáticamente al portal de origen. Las partidas pueden salvarse en cualquier lugar, y existe la forma de reubicar en módulos especiales a los jugadores que intentan hacer trampa o gustan asesinar sin preámbulos (los llamados "player killers", que tanto daño hicieron en los servidores de Diablo).

Cualquier PC puede oficiar de servidor de una partida, tanto en una LAN como en Internet, y cualquier persona puede ser Dungeon Master, aunque no controle en el servidor. También se puede buscar uno en Internet si queremos jugar. Incluso, los módulos extensos admiten más de un director, posibilitando tal vez una nueva forma de combate entre grupos. Con un módem de 56K será posible manejar una partida de hasta ocho jugadores, mientras que con un acceso por cable podrán participar hasta 64 jugadores a la vez en el mismo módulo. ¡Como sorpresa final, BioWare asegura que se podrán importar personajes a Neverwinter Nights desde otros juegos oficiales de la franquicia de Baldur's Gate!

El puño de Dios

Los juegos de rol ya nunca volverán a ser los mismos luego de que estas dos maravillas tomen forma y sean aceptadas por el público. Otros RPG sin duda nos brindarán largas horas de placer y serán experiencias sensacionales, pero nada podrá compararse a la libertad de crear historias a nuestro gusto y de jugarlas prácticamente sin restricciones. La llegada de un nuevo tipo de jugador al mundo de los CRPG debe significar un progreso enorme para el género, y eso no va a pasar desapercibido. Sobre todo, porque no es es un jugador común, es uno con el poder de los dioses.



La creación del clásico ladrillo LEGO, anticipó la llegada de las PC's hace 30 años. Aún la atracción del juego constructivo es infinita...





...Ahora, inspiró una variedad de software que cautivará la imaginación de la generación virtual.



LEGO ROCK RAIDERS:
¡Un juego de estrategia y acción 3D en un mundo subterráneo repleto de misterios!



LEGO FRIENDS:
Únete a un grupo musical con otras chicas, crea canciones y bailes para convertirte en la estrella del pop.



LEGO RACERS:
Atraviesa a toda velocidad los mundos LEGO conduciendo un coche LEGO construido por ti.



Imagina una nueva forma de jugar



Distribuido por: TELE OPCION S.A.
Miranda 4285 C.P. (1407) Buenos. Aires - Argentina
TEL: (54 11) 4639-8006 / 8007 LINEAS ROTATIVAS
E-mail: ventas@teleopcion.com

"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. Controle el alcance de su garantía".

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

MiG Alley	90%
Los Sims	93%
Championship Manager 3	93%

PREMIO X XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
TRADUCIDO AL CASTELLANO
¡VIVE CON RAYMAN
UNA INCREÍBLE AVENTURA EN 3D,
LLENA DE ACCIÓN , HUMOR Y MAGIA!
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1999 Ubi Soft Entertainment.Todos los derechos reservados. Design Ludi Factory

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Vis Interactive / Interplay
INTERNET: Vis Interactive / Interplay
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz con placa 3D, Pentium 166 MHz sin placa, 16 MB RAM, 100 MB libres en el disco rigido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Earthworm Jim 3D

Cada lombriz en su frasco

Por Hernán Fernández

A que no saben qué le sucede a una superlombriz cuando le cae sobre la cabeza una heladera y luego una vaca mientras baila alegremente tocando el acordeón? Ni idea... mejor pregúntenle a los muchachos de Vis Interactive -por lo menos a los que no estén borrachos- a ver si les pueden responder.

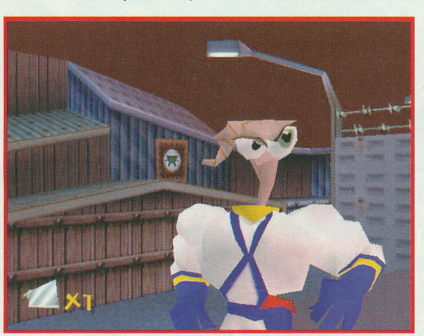
Por hoy les vamos a ahorrar el trabajo y la plata de una llamada de larga distancia... los beodos de Vis nos cuentan que nuestro superhéroe favorito, luego de su desafortunado accidente, resulta inmerso en una lucha en su cerebro para no caer en la locura y la inconsciencia. Para ello deberemos recorrer cada aspecto de la mente de Jim: los Recuerdos, el Terror, la Felicidad y la Imaginación, en busca de las ubres doradas (!) y de las esferas verdes que nos permitirán ganar acceso a cada uno de los niveles.

En nuestro delirante paseo por las entrañas cerebrales de Jim nos encontraremos con multitud de enemigos, tanto nuevos como viejos y de lo más variados: vacas soldados de elite que nos dispararán con ametralladoras y cohetes, pollitos hambrientos, robots asesinos y cíclopes que en vez de cabeza tienen una TV con un gran ojo. ¡Éstos son sólo algunos! También hallaremos amigos como el cuervo espía, el sargento toro o a Elvis, que está prisionero del Seboso Roswell -el afamado jefe de la hamburguesa intergaláctica-, entre una cantidad de simpáticos personajes.



Tiros seguro no faltarán.

Nuestra lombriz dispone de gran variedad de movimientos como agacharse, rodar, saltar, correr, caminar sin hacer ruido, disparar toda clase de armas y usarse a sí misma como látigo; incluso, cuando no lo movemos, no podrá permanecer quieto y mirará nerviosamente en todas direcciones. Para combatir a las plagas mentales de Jim dispondremos de extrañas armas, como el clásico lanzador de duendes teledirigidos (?), el sniper de huevos o la cuchilla boomerang para cortar cabezas. Y no está de más decir que encontraremos toda clase de situaciones totalmente delirantes, producto de alguna mente desquiciada de Vis Interactive. ¡Es muy gracioso! Flor de loco...



Gráficamente EJ3D resulta demasiado simple, pero aceptable, y corre muy bien en cualquier máquina y con cualquier aceleradora gráfica; las animaciones son fluidas y logran capturar todos los movimientos y la acción de sus predecesores en 2D, excepto si de saltar se trata, aspecto en donde el nuevo Jim no alcanza a igualar ni por cerca a sus antecesores, porque treparse y caer justo donde uno quiere cuesta más de lo necesario. El punto de vista es en tercera persona, pudiendo mirar por los ojos del gusano para ver más detenidamente el nivel pero, por desgracia, desde esta forma de visión no podemos movernos, solo agacharnos y disparar con el sniper de huevos. Los niveles se vuelven repetitivos antes de la mitad del juego, para peor. El sonido acompaña a la perfección, pero la música cansa enseguida.

Donde Jim realmente fracasa es en el movimiento de cámara, que tiende a colocarse siempre en posiciones absurdas, obligándonos a reacomodarla con los cursores, ¡una falla básica para un arcade de esta naturaleza! Por otra parte, si perdemos todas las vidas deberemos comenzar de nuevo el nivel... en fin. Esto último siempre suele resultar molesto para la mayoría de nosotros.

Podría haber sido una mejor llegada de nuestro amigo Jim al mundo tridimensional, realmente. Por supuesto, no deja de ser un producto divertido, pero los juegos anteriores fueron sin duda algunos de los más notables arcades de plataformas; en este caso, en cambio, a menos que sean grandes entusiastas de los delirios del gusano, conviene mirar en la dirección de Rayman 2 o Tonic Trouble.

XTREME PC EL PROMEDIO

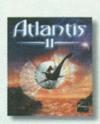
QUE TIENE: Earthworm Jim cae al mundo tridimensional, pero de cabeza.
LO QUE SI: Jim y las animaciones en general. Está en castellano.
LO QUE NO: Muchas fallas con la cámara. Niveles repetitivos.

65%

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, 60 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

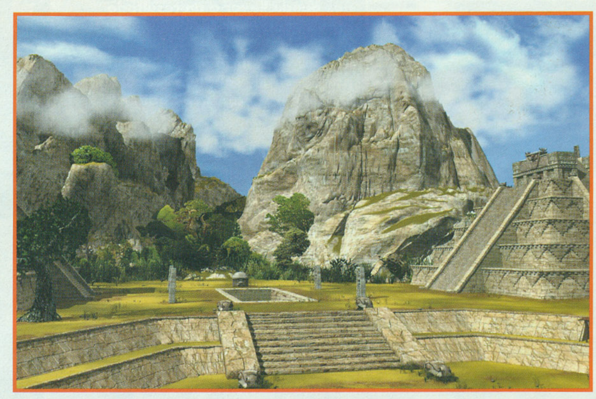


Atlantis II

El regreso del hombre de la Atlántida

Por Hernán Fernández

Cryo Interactive nos trae la continuación de Atlantis, una aventura gráfica que no nos sorprendió mucho en su momento, pero que resultó bastante reconocida. Ahora deberemos guiar a Ten, el Portador de la Luz -hijo de Seth-, en su esfuerzo por derrotar a la Oscuridad.



Atlantis II nos recuerda los comienzos de las aventuras gráficas, cuando un texto nos describía lo que encontrábamos en el lugar, tanto el sitio en sí como los objetos o personas que encontrábamos, y luego nos permitía interactuar con ellos mediante órdenes escritas. También recuerda al clásico y excelente Myst, en el cual debíamos recorrer unas pantallas estáticas resolviendo enigmas y reparando las extrañas máquinas de un universo surrealista.

Ahora, la diferencia es que en cada locación en que nos encontremos obtendremos una visión de 360 grados en todas direcciones, y unos más que excelentes gráficos y sonidos, generados gracias al engine Omni3D desarrollado por Cryo para este tipo de aventuras gráficas.

Encarnamos a Ten, hijo de Seth, el protagonista de la primera parte. Deberemos recorrer cinco escenarios en busca de la Oscuridad, que ha despertado nuevamente, ya que de lo contrario desencadenaremos la desdicha en todo el mundo. Los entornos son Irlanda, Yucatán, China, el Tibet y Shambhala. Una vez que hayamos completado algunos, se puede acceder a cualquiera de manera independiente. Cada cual puede tomar unas cuantas horas de juego, en las que encontraremos más de 60 personajes y 18 enigmas que resolver. Las personas con las que hablamos están muy bien realizadas. Existe una perfecta sincronización entre lo que dicen y sus movimientos faciales, aunque no demuestran expresiones creíbles.

La historia resulta atrapante, con mucho de mitología. Sin embargo, como en casi toda aventura gráfica, experimentaremos la molestia de quedarnos trabados por no haber encontrado alguna pequeña cosa en algún lugar o por no haber hablado lo suficiente con algún personaje. Deberemos prestar atención a las cosas que nos dicen o que vemos, ya que nos dan pistas para resolver los enigmas. Cuando no encontremos la solución, deberemos dar marcha atrás y hablar con los personajes hasta que descubramos alguna nueva pista.

El control resulta simple, ya que solo habrá tres posibles opciones: podremos movernos, utilizar un objeto e interactuar con un personaje. Cada vez que nos movamos a un nuevo lugar, una excelente animación nos transportará hasta él. Por desgracia, hay que esperar bastante a que cargue desde el disco (Atlantis II se presenta en cuatro CD). También se nota la ausencia de un mapa con accesos instantáneos a los distintos lugares del juego, por lo que si tenemos que ir de un lado a otro habrá que pasar por varios puntos de la isla y esperar a que cada uno cargue su correspondiente animación. Por fortuna, las escenas cinemáticas han sido mejoradas mucho con relación a la primera parte de la serie. Veremos cosas tan extravagantes como una calavera cubriéndose de carne o un caballo cabalgando sobre las aguas del mar.

Lo que falta es una mayor cantidad de objetos o la posibilidad de hacer más cosas con ellos, ya que casi siempre tendremos pocos y resultará relativamente obvio cuándo usarlos.

Ojo, quienes se decidan por este producto deben tener en cuenta que su estilo de juego e historia se encuentran en el extremo opuesto de lo que suele ser una aventura gráfica de LucasArts. Esto es como el cine francés, pausado, con mucha charla y una muy buena historia, en contraposición al cine de Hollywood, explosivo y descerebrado. Atlantis II se recomienda exclusivamente a aquellos jugadores pacientes y dispuestos a experimentar. Visto así, resulta una buena opción para los fanáticos de las aventuras gráficas.

XTREME PC EL PROMEDIO

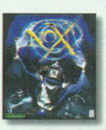
QUE TIENE: Una aventura gráfica tipo Myst, con visión de 360 grados.
LO QUE SI: Las escenas animadas. Los gráficos. El sonido. La historia. Los personajes
LO QUE NO: A veces el juego nos arroja al Escritorio de manera repentina. Carga lenta al movernos por el mapa. Poca interacción con objetos.

69%

PROMEDIO **79%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood / Electronic Arts
INTERNET: www.westwood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 307 MB libres de espacio en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 32 jugadores.



Nox

Si Hecubah no fuera tan maligna, podría ser la novia de Johnny Rotten...

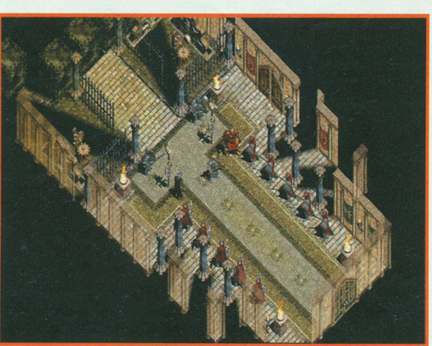
Por Pedro Federico Hegoburu

Qué pasa cuando un Don Nadie es chupado de su casa rodante, abandonado en un mundo desconocido, y obligado a abrazar los hábitos de un guerrero, hechicero o conjurador para derrotar a una mina parecida a Nina Hagen? Pasa que estás jugando Nox.

Westwood Studios, creadores de la conocida saga del clásico juego de estrategia ne tiempo real, Command & Conquer, se ha despachado en esta oportunidad con un juego de Aventura / Juego de Rol con novedosas características. Veamos qué nos depara Nox.

Hace muchos eones, en un reino llamado Nox...

...convivían los Nigromantes del Norte con los Guerreros del Sur. La paz era, obviamente, muy precaria, y los Nigromantes se lanzaron a la conquista del Sur, que se salvó de casualidad. Curados de espanto y sabiendo que los Nigromantes no eran confiables, los Guerreros respondieron con un ataque al mando del líder Jandor, quien -armado con la Vara de Perdición que almacena almas- asesinó a todos los Nigromantes... excepto a una bebita llamada Hecubah, que fue entregada para ser criada por los Ogros.



Mala decisión: Hecubah creció y desarrolló todas sus habilidades de maga, y -al tratar de reunir las partes dispersas de la Vara para vengar a sus antepasados- arrastró al bueno de Jack (nuestro personaje), ¡un perdedor del siglo XXI que vive en una casa rodante y que posee una de las partes de la Vara, el Orbe de las Almas, como adorno de su TV! Jack es transportado en el tiempo hasta el mundo de Nox, donde deberá elegir una de las tres profesiones (guerrero de Dün Mir, hechicero del Castillo de Galava, o conjurador del Bosque de Ix) para reestablecer el orden. Lo que es sinónimo de darle su merecido a esta desalmada Hecubah y sus esbirros.



No digo: "¿Cuántos son?", sino: "Que empiecen a venir"

Para empezar a disfutar la experiencia de jugar Nox, Jack (o el nombre con que lo bauticemos en la fé fichinera) deberá elegir una de las tres profesiones disponibles: guerrero (bueno en combate cuerpo a cuerpo y defensa, nada de magia, veloz, hijo 'e tigre), hechicero (debilucho en combate con armas, pero todo un maestro en ataque y defensa con hechizos) y, finalmente, conjurador (a mitad de camino entre las dos anteriores profesiones; no es un inútil en combate con armas y no es David Copperfield en magia). Es importante destacar que cada personaje inicia la aventura en diferentes lugares, y que el desarrollo del juego también variará hasta llegar al final en común, por lo que nos aseguramos jugarlo un mínimo de tres veces.



Más allá de la profesión que hayamos elegido, nuestro PJ (personaje) empieza medio desnudo pero pronto obtendrá diferentes ropas, armaduras y armas para equiparse (es lindo ver la transformación del personaje a medida que se agregan objetos, ya que en pantalla se ve tal cual es y no genéricamente). Hay objetos comunes y otros mágicos con gran variedad de características. Es una pena que, en general, los objetos se rompan seguido y que haya tanto acceso a los mismos (literalmente, abundan).

La historia nos obliga a cumplir con una serie de aventuras hasta llegar al inevitable desenlace con Hecubah. Estas aventuras son de lo más variadas y no se limitan al desparramo de muerte por doquier; en ocasiones habrá que obtener un objeto, o reunir las partes de la Vara de Perdición, o rescatar unas bellas y graciosas mozas que se marcharon a colgar la ropa y fueron raptadas por los malignos Ogros. Sin embargo, la historia nos dejó un sabor algo amargo ya que no es extraordinaria, más bien diríamos que



está en deuda con el juego. Por momentos, sentimos que nos llevan de las narices desde A hasta B y que somos meros ejecutores caninos de un plan superior. Y, para colmo, cada vez que nuestro PJ sube de nivel, las características (Fuerza, Velocidad, Vida) suben de manera automática una equis cantidad de puntos, pero nosotros no tenemos manera de elegir cómo repartir los mismos.

Los entornos han sido muy bien realizados, desde las cavernas con diferentes niveles hasta los pasillos interiores de los castillos. Todos los PNJ (personajes controlados por la máquina) en Nox, hablan (generalmente saludan y punto, pero el detalle es cool) y es de destacar el nivel de interacción entre nuestro personaje y el entorno, puesto que podremos abrir cofres, romper barriles y cajones, y mover de lugar mesas, sillas, estanterías... Realmente una característica muy rescatable para futuros proyectos similares.

¿Y qué hay de la jugabilidad? El modo Single Player (donde podemos resolver la historia con los tres personajes distintos) es bastante fácil: en ningún momento nos enfrentamos a un rival imposible de superar, y jamás vimos más de siete u ocho enemigos en la misma pantalla. Lo cierto es que podríamos haber jugado Nox con esmoquin y jamás habríamos transpirado la camiseta. Un bajón.

Por suerte, todas las acciones tienen hot keys asignadas, ya sea para abrir el libro de conjuros, para beber pociones o para cambiar las armas y equipo del PJ. Por desgracia, alguna mente maligna asignó equivocadamente los botones del mouse, porque para correr debemos mantener apretado el botón derecho (¡ay!) y para golpear con el arma y recoger objetos usamos el botón izquierdo. Ya se imaginarán los bloopers que suceden cuando queremos rematar un enemigo y nuestro PJ se pone a recoger objetos (!) o cuando debemos correr a un enemigo y golpearle con el arma al mismo tiempo... esto último probablemente provoque artrosis en la mano utilizada. ¡Nosotros ya tenemos turno para un bio-implante!

Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que uno de los detalles más interesante y bien logrados de Nox es la implementación de la "línea de visión verdadera" (true sight). ¿Qué diablos es esto? Significa que nuestro personaje podrá ver la periferia alrededor de él y lo que se encuentre adelante, pero aquellos objetos (y personajes/monstruos) que se encuentren por detrás de él o escondidos tras un objeto delante suyo, estarán ocultos a la visión. Muy realista y excelente para jugar en modo Multiplayer (más de esto a continuación).



Desafiando al mundo en Internet (o LAN)

Bueno, pequeño saltamontes, ya has terminado el juego en Single Player y decides lanzarte a conquistar Internet o hacer una LAN party con un grupo de amiguetes ávidos por jugar Nox en modo Multiplayer. Primera sorpresa: ¡no puedes jugar la aventura completa! Vaya a saber Dios el por qué de esta decisión. Westwood ofrece soporte en su site para jugar otros tipos de Multiplayer (Arena, Eliminación, Flag Ball, Monarca del Reino y Capturar la Bandera) que son muy divertidos y se juegan con personajes full (¡lo que faltaba era empezar de cero!) pero no se puede entrar en grupo a jugar la historia principal. Si hacemos la vista gorda y dejamos este detalle de lado, el menú multiplayer es simplemente excelente: nos permite ser huéspedes de una sesión y elegir entre muchas opciones tales como tipo de juego, mapa, filtros (por profesión, ping, o de persona), etc...

"Me parece que he visto a un lindo gatito..."

¿Qué tiene Nox de similar con otros juegos? Veamos: la introducción y la historia en general tienen algo de la serie Ultima (el Avatar que viaja a otro tiempo, y debe vencer a un rival súper poderoso, Mondain); y por más que tratemos de negarlo, Nox está estrechamente emparentado con Diablo (bueh, lo dije). Claro que no se trata de otro clon más. Veamos las innovaciones del juego y entonces la experiencia bien valdrá la pena. Hasta nos atrevemos a decir que muchos juegos futuros "pedirán prestado" algo de Nox... Lástima que tantas cosas buenas se vean empañadas por otras que no están bien. De lo contrario, Nox sería un clásico del género.

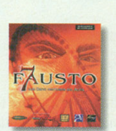
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Ser el héroe de turno para salvar Nox con la espada o los hechizos.
LO QUE SI: La línea de visión; los detalles del entorno son bien "roleros"; el novedoso modo Multiplayer.
LO QUE NO: Historia simplona; combates poco exigentes; no podemos elegir de qué manera desarrollar nuestro personaje, ni jugar la historia con nuestros compadres.

79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM 12X, 290 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Fausto
Los siete misterios del alma

Cryo en una adaptación del poema dramático de Goethe



Fausto toma elementos del poema homónimo del escritor alemán.

Por Malvina Zacarías

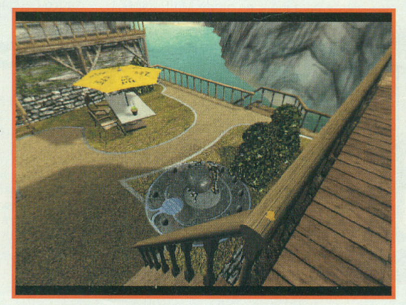
Marcelo Fausto es el último guardián de un parque llamado Fantasilandia, donde misteriosamente todos han desaparecido. En medio de su desconcierto, Mefistófeles -uno de los nombres con que se conoce al diablo- se hace presente y le pide que actúe de árbitro entre El y el Todopoderoso para decidir la suerte de siete almas que moraban el parque.

Entre el cielo y el infierno

Para la tentadora tarea debemos remontarnos a distintos años y cruzar fronteras de tiempo. Contamos con una moderada libertad para recorrer y curiosear cada rincón como también las pertenencias de los personajes, conociendo sus misterios, pasado, virtudes y pecados. En varias ocasiones, agudizaremos nuestro ingenio para descifrar acertijos y recabar todas la pruebas necesarias para el juicio final. Mefistófeles, Mefisto para los amigos, oficiará de presentador del juego, y a su cargo estarán los prólogos y epílogos de cada capítulo. Siempre al acecho, el demonio tratará de tentar un alma pero, gracias a Dios, no todas las veces con éxito.

La aventura se divide en siete episodios, evidentemente relacionados con los siete pecados capitales, con personajes extravagantes como las avaras siamesas Jody y Lily, el lujurioso Frank o Giselle, la encarnación de la gula. Prepárense para enfrentar una aventura bizarra, exclusivamente para adultos, muy fuerte, con escenas de terror, fantasía y pasión, en las que no faltan la muerte y el sexo.

A partir del final del segundo capítulo, contaremos con el socorro de un homúnculo que tiene la facultad de volar. Podremos invocar a este duendecillo desde el inventario, para alcanzar lugares inaccesibles de otro modo, o pedirle pistas presionando la barra espaciadora. En caso de estar trabados, podremos entretenernos participando en un mini juego ("Cárgate a todos los conejos de cartón"), que no es gran cosa, pero ayuda. A esta altura también tendremos el mapa del parque, del cual sólo obtendremos la típica flecha con la leyenda "Ud. Está Aquí".



Al final de cada capítulo, aparecerá en la esquina inferior derecha una página con la evidencia de cada caso.

Cuando el diablo mete la cola

Sin llegar a ser excelente, cumple en atraparnos con su historia. La interface es al estilo de Myst, con la variante que podemos girar 360° y muy suavemente. Los gráficos no son de alta calidad, sí los 40 minutos de animación 3D generada por el mismo grupo que desarrollara Ring: el Anillo de los Nibelungos.

Los puzzles son reiterativos y a veces innecesariamente engorrosos. Tendremos que volver a revisar los mismos muebles porque, como cosa e' Mandinga, aparecerán nuevos elementos importantes. Nuestro pulso puede jugarnos en contra, ya que deberemos revisar con el puntero minuciosamente en busca de las zonas activas.

La música excelente contribuye a la ambientación de la época. Escucharemos buen jazz y un clásico de Franz Liszt. Pronto, Universal Music Jazz publicará la banda sonora original.

Para los seguidores de Myst y amantes de las aventuras gráficas clásicas, ésta es una oportunidad para consolarnos de la postergación del género. Requiere paciencia, pero con paciencia se llega al cielo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica a la europea.
LO QUE SI: La excelente historia. La animación 3D. La música. Está en castellano.
LO QUE NO: Los gráficos. Puzzles reiterativos.

72%


CYBERLAN

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Squaresoft / Electronic Arts
INTERNET: www.squaresoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Final Fantasy VIII

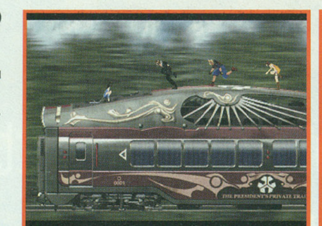
Square nos presenta la versión para PC de una de sus más espectaculares aventuras

Por Santiago Videla

Después de arrasar con el mercado en su versión para PlayStation y de convertirse en uno de los líderes indiscutidos de este género en consolas, Final Fantasy VIII hace su esperado debut en PC, para que todos aquellos que no han tenido la oportunidad de conocerlo puedan engancharse con esta excelente producción.

La magia de Square en tu pantalla

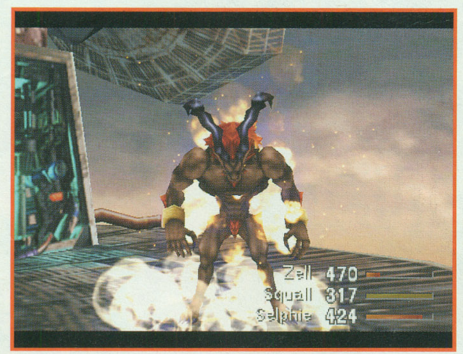
Con Final Fantasy VIII, la gente de Square logró combinar, de una forma verdaderamente espectacular, una ambientación futurista con detalles que normalmente se ven en los RPG medievales, como, por ejemplo, el uso de la magia, para lograr una aventura completamente fuera de lo común, que junto con un guión muy elaborado, ingenioso y repleto de sorpresas, va a mantener a más de uno frente a la máquina por un largo tiempo.







Este juego nos pone en los zapatos de Squall LeonHart, un joven estudiante de una academia militar que aspira a convertirse en miembro de una unidad especial de mercenarios conocida con el nombre de Seed y que, con el correr del tiempo, se verá involucrado en una conspiración tras la que oculta una poderosa amenaza de la que nadie estará a salvo.



A pesar de que la cosa pueda llegar a parecerles simple, les aseguro que la trama de FF VIII es más compleja e impredecible de lo que se imaginan, pero por razones obvias no les voy a contar cómo sigue, así que eso tendrán que descubrirlo ustedes mismos.

Uno de los detalles más llamativos de Final Fantasy VIII es que aquí no hay un solo personaje principal, sino que tendremos a dos. El asunto es que a nuestro segundo protagonista, Laguna Noire, no lo conoceremos hasta que hayamos avanzado bastante. Lo más extraño es que cada uno de ellos vivirá diferentes aventuras que parecen no tener conexión... aunque, como se imaginarán, al final todo cierra perfectamente.

Además de estos dos protagonistas, también iremos conociendo varios personajes que nos acompañarán en nuestra aventura y tarde o temprano cada uno de ellos jugará un papel decisivo en el juego, sobre todo porque Squall no siempre estará presente para resolverlo todo por su cuenta.

Aunque en su mayor parte el desarrollo de FF VIII suele ser bastante lineal, casi siempre vamos a poder ir a donde se

nos dé la gana; esto en varias ocasiones nos dará la oportunidad de participar en eventos secundarios en los que encontraremos varios mini-juegos con los que podremos conseguir más experiencia y algunos objetos raros, que nos ayudarán cuando tengamos que vernos las caras con los malos de verdad.





La serie se renueva

En este juego, Square decidió hacer algunos cambios importantes con respecto al resto de la serie Final Fantasy. El más importante, sin duda, es la incorporación de una serie de criaturas de energía, que en el juego se conocen con el nombre de "Guardian Forces" y que trabajarán en conjunto con nuestros personajes.

Nuestros personajes normalmente no pueden usar magia por sus propios medios, pero en lugar de eso tienen la habilidad de poder fusionarse con uno o varios "Guardian Forces" (también conocidos como GF), lo que les dará la posibilidad de usar sus poderes en combate, junto con algunas habilidades específicas que cada GF podrá ir aprendiendo a medida que vayamos progresando.

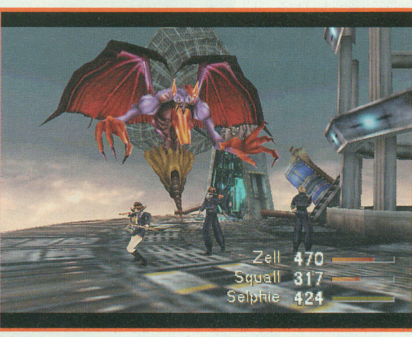
Por otro lado, en FF VIII la magia no se aprende de la misma forma que en cualquier otro RPG; la única forma de conseguir hechizos es absorbiéndolos de los distintos enemigos durante las peleas por medio de un comando llamado "Draw".

Además de usar la magia que consigamos de los enemigos, para atacar vamos a tener la opción de almacenarla y combinarla con varios atributos de nuestros personajes, tras lo cual conseguiremos mejorar nuestras habilidades, lanzar ataques más poderosos y aumentar nuestras defensas.



Gracias a esta opción es posible crear una enorme variedad de combinaciones entre magia y habilidades y así podremos lograr una mayor flexibilidad para armar nuestras tácticas a la hora de combatir.

Al igual que en FF VII, la acción de los combates se desarrolla en tiempo real y a su vez por turnos, ya que para usar cualquier comando tenemos que esperar a que la barra de acción de cada personaje esté cargada al máximo. Este sistema de pelea es bastante cómodo, pero nos va a exigir bastante rapidez a la hora de seleccionar las acciones que que-





ramos hacer.

Maarche una conversión para PC...

Si bien en general FF VIII es una muy buena conversión de la versión de PlayStation, tengo que reconocer que el original sigue siendo mejor y esto se debe a una serie de descuidos que se aprecian especialmente en los gráficos.



Gracias a la potencia del hardware de PC, todo lo que está hecho en 3D ha mejorado notablemente, sobre todo los modelos de los personajes y los efectos especiales, que ahora tienen un nivel de detalle muy bueno pero, al mismo tiempo, muchos del arte que originalmente estaba dibujado en 2D (como por ejemplo los fondos de los escenarios), se ven un tanto pixelados por haber sido escalados. Esto genera un contraste por momentos bastante notorio con los modelos en 3D en alta resolución. Las imágenes originales estaban hechas en una resolución aproximada de 320x240 y, al escalarlas a 640x480, era lógico que esto podría pasar.

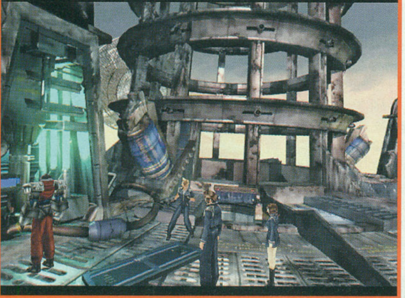
En varios casos, como por ejemplo en algunos escenarios de los combates y en especial cuando nos movemos por el mapa principal, se nota que las texturas han sido estiradas más de la cuenta, produciendo algunos bordes escalonados que se ven bastante grotescos en un juego de este nivel. Afortunadamente, la calidad gráfica en general sigue siendo muy buena. El diseño tanto de los personajes como de los escenarios es digno de verse.

Por otro lado, FF VIII tiene algunas de las secuencias animadas más increíbles que haya tenido la oportunidad de ver en un juego. En esta versión, además, se pueden ver en alta resolución.

En cuanto al sonido, a pesar de que la calidad es muy buena, hay que reconocer que el de PlayStation es superior y, aunque la calidad de audio de esta versión puede mejorarse instalando un pequeño programa que emula el hardware con el que fue hecho el sonido original, creo que en PlayStation seguirá sonando mejor. De todas formas, si ustedes van a jugarlo por primera vez en PC, entonces no tendrán de qué preocuparse.

En caso de que estén interesados en mejorar un poco la calidad del sonido, el programa al que me estoy refiriendo se llama Yamaha Sound Syntetizer S-YXG70 y viene incluido con la versión de PC de Final Fantasy VII.

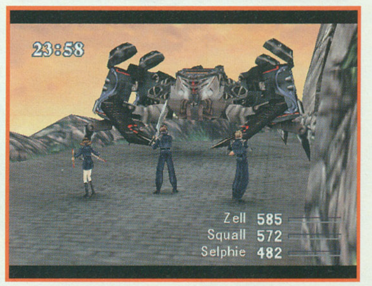
En FF VIII este programa no fue incluido (no se sabe por qué motivos), pero en lugar de eso encontrarán una actualización para el programa que acabo de mencionarles.



¿En qué quedamos?

Este juego mantiene muchos detalles bastante consoleros, como los comandos y la forma en la que aparecen los diálogos (que no son hablados). Lo que probablemente no les agrade mucho es que no se puede grabar el juego en cualquier lugar: sólo podremos hacerlo en sectores específicos. Aunque esta versión no es el super clásico que resultó ser en PlayStation, les aseguro que estamos ante una excelente aventura con una trama impecable. Si nunca se engancharon con un título de esta serie, éste es un buen momento para empezar... Hasta es posible que terminen sorprendidos y no paren hasta finalizarlo, tarea que no será nada fácil, porque les espera una pequeña jornada de unas 60 horas... o más.

Por el momento, la única versión de FF VIII disponible para PC está en inglés, y por ahora no está previsto que vaya a salir una en castellano. De todas maneras, en caso de que quieran preguntarnos por las soluciones, les comento que en los números 10, 11 y 12 de nuestra revista hermana Next Level encontrarán una guía completa que también les servirá para esta versión.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La versión para PC de uno de los mejores RPG de consolas de todos los tiempos.
LO QUE SI: El argumento. Los gráficos (en especial los que están en 3D). Los efectos. Las secuencias animadas. El estilo de los combates. El diseño de los personajes.
LO QUE NO: Algunos de los gráficos 2D se ven muy pixelados y con rebordes muy cuadriculados, el sonido no es tan bueno como el del original, el sistema de salvado.

82%

PROMEDIO **20%**

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Byte Software / Interplay
INTERNET: www.bluebyte.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 50 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Stephen King´s F13

¡Huyan despavoridos!

Por Durgan A. Nallar

A ver, ¿qué les atrae más? Les ofrecemos aplastar cucarachas, alimentar pirañas o apalear esqueletos y muertos vivientes. Después, cuando se cansen de disfrutar de tan interesantes actividades, pueden volcarse a la lectura de una mini novela inédita hasta hoy del gran maestro del terror. ¿No es divertido? ¿No es divertido? ¿No?¿No es?



No. No es. Entendámonos. ¿A quién en su sano juicio no le gusta aplastar cucarachas, alimentar pirañas y apalear cosas muertas? Vamos, a todos nos atrae. La oscuridad llama la atención porque está prohibida o simplemente porque todos tenemos un lado tenebroso que cuidar.

La colección de huesos

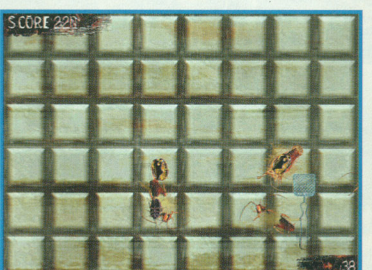
Pero, queridos zombies nuestros, F13 no asusta, y encima tampoco divierte, las dos cosas que convirtieron al género del terror en un clásico de la adolescencia y, por qué no, de la madurez.

Stephen King´s F13 es poco menos que una compilación de salvapantallas (ojos que parpadean, payasos diabólicos iluminados por relámpagos, sepulcros, cadáveres, etc.), diez fondos de escritorio -wallpapers- con los mismos motivos nombrados, veinte sonidos (lamentos, truenos, hachazos, cosas aplastadas, etc.), tres juegos para matar el tiempo (pero no el aburrimiento) y una pequeña novela especialmente cedida por el maestro King para este... ¿juego?, engendro, o lo que sea, titulada "Everything´s Eventual".

Sin embargo, todo lo que tiene adentro este paquete es absolutamente mediocre, incluida la mini novela, que mejor se presta para un capítulo de los Expedientes X que para resaltar la habilidad literaria -últimamente deteriorada- de King; desde luego, es lo único que vale la pena, al menos para los asiduos seguidores del escritor californiano. El resto es, simplemente, un espanto. ¡Los Screen Savers, Wallpapers y sonidos ni siquiera pueden instalarse directamente desde la interfaz del CD, que apenas atina a informarnos que debemos leer un archivo de texto si no sabemos cómo hacerlo de forma manual!

La tecla del Más Allá

Los tres juegos consisten en golpear esqueletos con una pala para que no nos sacudan con sus fémures, en aplastar cucarachas con un matamoscas (?) y en tirar rinocerontes, perros, vacas, lagartijas y caballos en un estanque de pirañas desprovistas de toda personalidad... Los tres son decididamente pésimos. Tomemos el último como ejemplo, el estanque de pirañas; por lo menos uno esperaría ver una carnicería líquida, peces voraces despedazando a sus inocentes víctimas, pero ni eso: apenas seremos testigos de una pésima animación en la que los pecesitos dentudos crean una nube de burbujas que, cuando se disuelven sin pena ni gloria, no nos dejan ni ganas de respirar.





Si al menos nos provocara risa, F13 estaría en El Lado Bizarro.

Por otra parte, este diabólico paquete de tonterías necesita de una máquina probablemente aún no inventada para funcionar como debería.

Ah, sepan que "F13" es por la tecla de funciones que no existía, hasta ahora... una tecla fantasmagórica que desencadena cosas como ésta.

A ver, griten con nosotros: uno, dos... ¡ya!: AHHHHHHHHHHHHH!!!!!!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una vergüenza para King.
LO QUE SI: La novela se deja leer, acompañada de tenebrosos sonidos.
LO QUE NO: El resto debería ir a parar al estanque, con las pirañas.

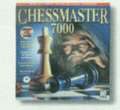
20%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mindscape, Inc./ Mattel
INTERNET: www.chessmaster.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 150 MHz, 24 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 20 MB de espacio en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.

PROMEDIO **82%**

Chessmaster 7000



El ajedrez más amigable para todos los niveles de jugadores



¡Qué partidas encontramos en la base!

Por Pedro Federico Hegoburu

Hola mi amor! Hoy no puedo verte, juego un torneo de ajedrez con Kasparov, Karpov y Fischer. ¿Cómo que te miento? No son otras chicas... Dale, vení te a casa y te muestro Chessmaster 7000... ¿Hola? ¿Hola?"

Ciertamente se acabará el eterno aburrimiento de los fines de semana, o la desazón porque ninguno de nuestros amigos se anima a enfrentarnos en una partida de ajedrez. Con Chessmaster 7000 podremos disputar innumerables partidas (¡y si somos de los que llaman "fichas" al Rey y los Peones, CM 7000 nos enseña a jugar!).

No hace falta ser un iluminado para darse cuenta que CM 7000 es un juego de ajedrez. Aquí no hay mucha ciencia oculta, estos juegos se han venido desarrollando desde los inicios de la computación. Claro que hace años los programas eran más rudimentarios: la IA era floja, tenían pocos niveles de dificultad, pensaban cada jugada una verdadera eternidad, y no estaban equipados con chiches extra (por ejemplo, conexión a Internet, tutorial, bases de partidas, elección de piezas y tableros, etc.). Nadie en su sano juicio hubiera pensado que un programa de ajedrez iba a derrotar a un fuerte jugador de club...

La nueva generación de programas de ajedrez es muy diferente. No sólo se ha mejorado la IA en forma abismal (Deep Blue de IBM dejó a Kasparov enfurecido luego de vencerlo en el último match), sino que todo el juego en sí es una verdadera experiencia. Por supuesto, CM 7000 no es la excepción.

Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que CM 7000 es el juego de ajedrez clásico. Con la gran cantidad de opciones que posee es versátil para quienes aún no saben jugar, y para quienes se codean entre los mejores del club local. Hay tableros y estilos de piezas muy variados, aunque algunos son tan raros e indescifrables que difícilmente se utilicen. Los controles de tiempo también son muchos, desde partidas rápidas hasta las clásicas de torneo donde se requieren 40 jugadas en dos horas de tiempo. O se puede usar el reloj diseñado por Bobby Fischer, que suma segundos al tiempo disponible a medida que se mueve.

La opción para jugar un Torneo es una de las más destacadas, ya que es posible configurar el programa para disputar partidas contra un máximo de siete personalidades en un mini-torneo. Y cuando decimos "personalidades", no referimos a que el programa permite elegir entre 35 perfiles de Grandes Maestros de todos los tiempos (Fischer, Alekhine, Capablanca, o los actuales Shirov, Anand y Kasparov) y con alrededor de 80 de tipo humano, con fuerza ajedrecística que varía de iniciado hasta fuerte jugador internacional. En este caso el programa juega de acuerdo a la personalidad elegida (si dice que es fuerte en aperturas pero que mueve excesivamente los Alfiles, juega así).

La primera partida del torneo y nos tocó Karpov...

CM 7000 también ofrece una base con más de 500.000 partidas de todos los tiempos, con la que se puede realizar una búsqueda de acuerdo a varios patrones: posición en el tablero, jugador, apertura, año, etc. Invalorable para quien quiera profundizar en el estudio de variantes y estilos de juego.

Finalmente, una opción singular es el juego por Internet, que creemos es más una anécdota que otra cosa, ya que resulta infinitamente más fácil encontrar jugadores de ajedrez en Yahoo!, Playsite o ICC...

Estamos lejos del programa "ideal" (aquél que no utilice la "fuerza bruta" y que solamente analice las tres o cuatro jugadas que "ven" los mejores jugadores humanos) y hay programas más fuertes que CM 7000 en el mercado, pero son para un juego más competitivo (engines que aprovechan memoria para crear hash tables, donde los gráficos son lo de menos y las opciones no son para "vestir" el programa). Como CM 7000 es muy reciente aún, no tiene un rating en SSDF (entidad que rankea los programas de ajedrez), pero en el listado del 30 de Enero de 2000 aparecía su antecesor, Chessmaster 6000, en un dignísimo 8° puesto con un ELO de 2574 (el programa N° 1 es Junior 6.0, con ELO 2706). Con seguridad esta nueva versión trepará más puestos y se ubicará en una posición privilegiada.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Es "el" programa para jugar ajedrez de entrecasa.
LO QUE SI: Las opciones de todo tipo; la base de partidas; la fuerza del programa.
LO QUE NO: Es imposible arreglar coherentemente las ventanas de información; la barra de menúes no se puede ocultar y ocupa excesivo espacio; la IA tiene alguna que otra falla; ¿para qué quiero el soporte de Internet?

82%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Empire / Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.empire.co.uk/migalley
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 89 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem, IPX, TCP/IP vía Internet hasta 8 jugadores.





MiG Alley

El callejón de los jets



Por Pablo Benveniste

Hace casi cincuenta años, hubo una zona al noroeste de Corea famosa por ser el escenario de los primeros grandes combates entre jets. Temerosos, los pilotos norteamericanos solían referirse a esta región como "MiG Alley". Sin duda, no habría mejor título para esta nueva propuesta de Rowan que promete el realismo y la seriedad que jamás nadie se animó a ofrecer en un tema al cual pocos se han animado a tocar.

Acción sobre el paralelo 38

MiG Alley nos remonta a los comienzos de la Guerra de Corea, en 1950. Nuestro deber estará en los aires como pilotos de caza y en tierra, como verdaderos estrategas. Para ello, disponemos de cinco campañas sucedidas cronológicamente pero que concluyen antes del verdadero final de la guerra, en 1953. Cada una tiene su propio video ilustrativo, que por cierto están muy bien compaginados y logran mostrar mucho más que un pantallazo de lo que sucedió en realidad.

Al principio no todo es tan complicado ya que las cuatro campañas iniciales están dispuestas como para que podamos acostumbrarnos a las características de la guerra y de los aviones disponibles. En la primer campaña, participaremos principalmente de misiones de ataque con el anticuado jet F-80 Shooting Star. En la segunda seremos responsables del soporte aéreo a bordo del veterano Mustang de la Segunda Guerra Mundial. El tercer paso será realizar tareas de caza y bombardeo en el F-84 Thunderjet, para finalizar en la campaña siguiente con el célebre caza F-86 Sabre, también conocido como "MiG Killer", con el que reviviremos los más emocionantes dogfights. Desde ya hay que destacar que aún con los nuevos aviones a reacción, no era tiempo de misiles ni otras armas guiadas, todavía no había nada mejor que unos buenos cañones, bombas y cohetes. Además, habrán notado que todos los aviones nombrados anteriormente son norteamericanos. Lo que sucede es que las campañas pueden ser encaradas sólo desde el bando estadounidense.

Si bien hasta ahora la cuestión pasaba más por aceptar misiones ya diseñadas, existía la libertad de modificar parámetros u optar por objetivos alternativos. Sin embargo, en la quinta campaña, denominada "La Ofensiva de Primavera" de 1951, habrá que conjugar toda la experiencia de las campañas anteriores con el fin de enfrentar con éxito todo un esfuerzo de guerra dinámico. Como consecuencia de esto, nuestra tarea como comandantes de todos los escuadrones aéreos consistirá en la correcta elección de objetivos y la optimización de recursos en todas las salidas de combate diarias. El éxito o fracaso de nuestra estrategia afectará directamente al curso de las batallas en tierra y por lo tanto al avance en territorio enemigo.

Las interfaces de todas las campañas son un poco rebuscadas y puede costar acostubrarse. Hubiera sido bueno al menos un poco más de consideración a los que ante todo nos gusta volar en lugar de ser la mente estratega, tarea que en la vida real es realizada por diferentes encargados. La campaña dinámica obviamente permite delegar



El modelo de daños nos muestra la cantidad y la ubicación de los impactos recibidos.

la parte estratégica a la computadora, pero esto es a costa de una derrota casi segura.

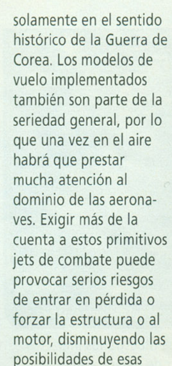
Las oportunidades como pilotos norcoreanos son más reducidas aunque no poco tentadoras. Como era de esperar, allí estará el rival por excelencia del Sabre, el MiG-15 de origen soviético. Las opciones de vuelo que se pueden seleccionar desde uno u otro bando son bastante variadas. El menú de misiones individuales dispone de dieciséis propuestas en las que podremos realizar todo tipo de tareas que van desde prácticas de despegue y aterrizaje hasta las más difíciles labores de escolta, ataque, bombardeo o reconocimiento. Todas estas misiones comienzan directamente en donde se desarrolla la acción, pero tendremos la posibilidad de elegir y modificar el escuadrón que deseemos integrar así como quién comenzará en ventaja en el combate. Por último está una opción denominada "Hot Shot" que automáticamente nos situará al mando de un F-86 que, junto a todo un escuadrón y volando en la zona del MiG Alley, será una presa irresistible para innumerables cantidades de ágiles MiG-15s que tratarán de imponerse en los cielos.

Tengamos en cuenta que sería un grave error de nuestra parte subestimar la inteligencia artificial, que esta vez será capaz de provocarnos fuertes dolores de cabeza. Igualmente, el óptimo uso del amplio menú de órdenes para los wingmen es un factor que nos resultará de gran utilidad.

Como no podía ser de otra manera, MiG Alley cuenta con la posibilidad de juego multiplayer, otra alternativa que, con este clásico del combate aéreo, toma un sabor muy especial. El soporte del juego permite establecer conexiones utilizando IPX, TCP/IP vía Internet, por modem o en serie hasta entre ocho participante volando en modo deathmatch, por equipos o cooperativamente.

Los abuelos del F-16

MiG Alley es un simulador realista no

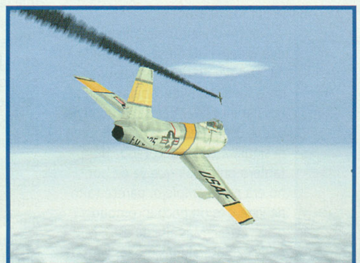


solamente en el sentido histórico de la Guerra de Corea. Los modelos de vuelo implementados también son parte de la seriedad general, por lo que una vez en el aire habrá que prestar mucha atención al dominio de las aeronaves. Exigir más de la cuenta a estos primitivos jets de combate puede provocar serios riesgos de entrar en pérdida o forzar la estructura o al motor, disminuyendo las posibilidades de esas heroicas maniobras con las que en otras ocasiones podríamos confiar. Aparte de esto, tendremos que lidiar con efectos como el torque que son inevitables y por eso es que se deben respetar.



La cabina virtual es muy útil para el seguimiento de objetivos.

Para lograr habilidad, la cuestión no pasa por entrenamientos específicos sino que más bien conviene hacer click en "Hot Shot" e ir



tomándole la mano a las limitaciones. Sí hubiera sido interesante contar con alguna asistencia en las prácticas de tiro, especialmente en el caso de bombas y cohetes. Esto se debe al sencillo problema de la puntería, que en un ataque a gran velocidad es algo difícil de lograr. Fuera de estos aspectos, encontraremos un instrumental mucho más sencillo que el de los aviones actuales y que además cuenta con algunas ayudas en vuelo (que también se pueden obviar) como un radar de 360 grados, aceleración de tiempo en el recorrido y el resumen en pantalla de todos los indicadores importantes. Aparentemente no habría más de qué preocuparse, pero lamentablemente MiG Alley tiene unos cuantos problemas que inevitablemente notaremos. Por ejemplo, el modelo de vuelo permite el accionamiento de trenes de aterrizaje y flaps sin importar cuán alta sea la velocidad a la que se vuela. Otro caso es la dificultad en la navegación ya que, si bien es correcto que los aviones no posean piloto automático, faltan datos y es muy complicado ubicarse. Será, por lo tanto, necesario conseguir el patch que actualiza a la versión 1.1, gracias al cual se corrige el tema de la navegación, entre otros.

De paseo por Corea

Los gráficos en MiG Alley se han resuelto de una manera atractiva y accesible. Cualquiera pensaría que un simulador de vuelo cuyos requerimientos mínimos son una Pentium 166 y 32Mb de RAM, es un dinosaurio sin ninguna oportunidad en nuestros días, pero esta vez sucede todo lo contrario. Aún con los máximos niveles de detallado, el único momento en el cual se requeriría cierto potencial extra es cuando

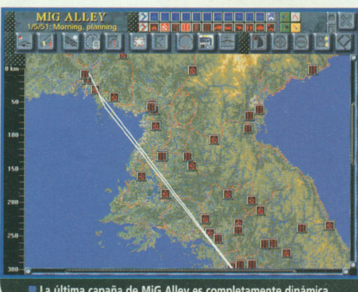






nos encontramos con una terrible cantidad de aviones en pantalla (hay soporte de hasta cien a la vez).

En la excelente fidelidad conseguida en los paisajes de MiG Alley, el único rol de las fotos satelitales es el de simples referencias geográficas. A medida que recorramos el territorio coreano, encontraremos escenarios muy bien representados, que ambientan a la perfección la época y la situación. Sobrevolaremos poblados, puentes, rutas, bases aéreas y caminos con mucha elaboración y con una sensación de velocidad que hace mucho no se sentía. Por otro lado, algunos objetivos terrestres como vehículos o tropas tienen movilidad y además no son para nada tontos. En el cielo, lo más destacable son las nubes que, por más que se noten las diferentes capas, tienen una apariencia muy realista.



La última capaña de MiG Alley es completamente dinámica.

El diseño de los aviones no es de lo mejor que se haya visto. Los movimientos de alerones, flaps y aerofrenos están bastante exagerados y los trenes de aterrizaje son muy simples (aunque tienen amortiguación). Las tomas de aire y toberas están representadas por texturas y la trasparencia de las cabinas no tiene mucho que mostrar. En aquel entonces los aviones no estaban camuflados sino que eran del color del metal bruñido. Esto es un verdadero desafío para las texturas pero los resultados han sido alentadores. Por otra parte, es interesante destacar las matrículas y los "nose art" (que se pueden elegir y editar) van variando según cada avión. Tampoco se puede olvidar al modelo visual de daños, que muestra los impactos recibidos y es capaz de dejarnos sin alas antes de destruirnos completamente. Por si todo esto fuera poco, también veremos las estelas dejadas por los motores, que varían su tonalidad según las diferentes alturas. Claro está que en MiG Alley intervienen muchos otros aviones. Estos no gozan de la misma complejidad de polígonos pero aún así cuentan con texturas que están muy lejos de haberse librado al azar.



Dentro de la cabina sólo se tiene una vista en 3D bastante simplificada, aunque en general hay una gran similitud a las cabinas reales. Los paneles laterales han sido olvidados completamente y no figuran ni siquiera como decorado. El tablero principal, que ya de por sí no era muy complejo, parece falto de vida y es un poco incómodo para revisar. Más allá de esto, MiG Alley explota al máximo las ventajas de una cabina virtual, implementando prácticos modos para el seguimiento de objetivos con la vista.

El sonido, que aparece recién al momento de volar, juega un papel muy importante en la ambientación gracias a su gran calidad. Con una suave música de fondo, el ruido del motor y de la estructura al forzarse nos harán sentir las verdaderas características de estos precursores de los poderosos jets de combate de nuestros días. También nos deleitaremos con el sonido ambiental, notorio al volar entre bombarderos o en combates con otros cazas. Los únicos inconvenientes pasan por la exageración en el ruido de flaps y aerofrenos y en la generalización de un sólo paquete de sonidos para todos los aviones (desde ya que el Mustang no se escucha como un jet).



Un clásico que se extrañaba

¿Quién puede dudar del verdadero atractivo de esos primeros dogfights entre jets? Por eso y por el realismo logrado, la propuesta de MiG Alley se extrañaba hace mucho tiempo. Lo único que podría dar algo de polémica es la tal vez excesiva carga de estrategia, que a veces parecería importar más que el volar en sí. En fin, aquellos cuyo habilidad pase más por dominar los cielos que la "Ofensiva de Primavera" tendrán una cita obligada con el manual.

Usando técnicas más sencillas que muchos otros juegos, los resultados han sido estupendos y muy accesibles. Quizás por apurarse en su lanzamiento o por simples descuidos, MiG Alley tiene unos cuantos bugs. Lo llamativo es que la solución a muchos de estos problemitas también es mucho más discreta que en otros simuladores. En vez de sufrir teniendo que bajar patches de 10 Mb o más, por el módico tamaño de 1.64Mb ya se tiene a disposición la actualización 1.1 con el que ya no se necesitan todos los anteriores (que los productores tampoco aconsejan instalar). MiG Alley es un ejemplo a seguir, esa es la única esperanza capaz de darle al duelo entre Sabres y MiG-15s la importancia que recién ahora aspira a conseguir en el mundo de los simuladores de vuelo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo de la Guerra de Corea, realista y con una importante cuota de estrategia.
LO QUE SI: Realismo y seriedad en general. Los gráficos muy buenos y accesibles. El diseño de las campañas. El sonido, aunque es el mismo para todo avión. La inteligencia artificial. El resto de las opciones de vuelo.
LO QUE NO: Varios bugs. La interface estratégica no es muy amigable y no es conveniente delegar los planes a la computadora. Faltarían algunos entrenamientos básicos.

90%


TRADUCIDO AL CASTELLANO
TONIC TROUBLE
© 1999 Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.
TOMATES
¡AY QUE BUENO!
¡Todos Atentos!
¡Pequeño Alienígena
Morado Aterriza en el Planeta Tierra!
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.thesims.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: P 200 MHz, 32 MB RAM, placa aceleradora 3D compatible con Direct X (4MB), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Los Sims

ULTIMO MOMENTO: Will Wright sería Satán

■ Por S. Di Nardo y R. Peláez

El hijo pródigo de Maxis venía prometiendo genialidades tecnológicas largos meses atrás, y cada una de ellas no hacía otra cosa que aumentar el eco de una pregunta que no paraba de rondar en nuestras cabecitas: ¿podría ser llevada a buen puerto titánica tarea?

Muchos de nosotros pusimos en cuestión la jugabilidad y la interactividad de Los Sims.

El concepto era muy ambicioso y las posibilidades de que la odisea terminara con perdices nos parecían remotas (sobre todo si tenemos en cuenta que con Sim City 3000 debieron echarse atrás porque la tecnología no estaba de su lado). Pero una vez más (y van...) Maxis ha demostrado que se puede confiar en ella.

Señoras y Señores: Los Sims ha llegado para taparnos la boca (todo un problemita si tenemos en cuenta que se nos va a llenar de baba).

Will Wright es un nerd. Anteojos gigantescos (tipo Bill Gates), físico esmirriado y espantosas camisas a cuadros completan el desolador panorama.

Will Wright es un héroe. Y aquí no necesitamos enumerar virtudes; con sólo un nombre basta: Sim City (el juego más vendido de la historia según el libro Guiness de los récords, edición ´98). Tampoco necesitamos creer en bibliografía autorizada para decirlo. Nuestros ojos, espaldas, dedos y cerebros (y por qué no decirlo, traseros) han estado durante incontables días/meses/años pendientes y sufriendo con los chiches que el gurú y su equipo de gnomos nos han obsequiado con el correr del tiempo y saben, a ciencia cierta, que cuando Will mete las narices en nuestros discos rígidos, el resultado es un alegror rotundo.



Y ahora pasemos al tema que nos concierne en el día de la fecha: Los Sims.

Creemos que como éste no es un juego de esos que brotan de abajo de las baldosas, ésta no debería ser una review común y corriente; por lo tanto, estará mechada de comentarios particulares de los responsables de la misma (lo siento, pero la culpa es de ustedes que compraron la revista).

Amigos, ahora sí, colóquense sus guantecillos, sus escafandras virtuales y prepárense para sumergirse en el fantástico mundo de la familia Lápida, los Novato, los Gentil y en el más absoluto consumo compulsivo y desmedido...

Pequeñas vivencias de pequeños organismos que podrían ser Sims, pero que no tuvieron tanta suerte.

Rodrigo Peláez ("Rolo", para los amigos): Hmmm... uno de mis más fervientes deseos para el nuevo milenio se cumplió con creces. Y paso a aclarar: hace meses que espero ansioso este fichín (otro que me





tiene loquillo es Shogun: Total War, pero eso no viene al caso ahora; ya nos llegará el turno).

La llegada de Los Sims produjo en mi organismo reacciones químicas que no sentía desde la época del (todos de pie) Civilization. Ya lo experimentarán en carne propia, porque si algo sabe hacer Maxis es provocar una adicción que no conoce límites (¿les recuerdo?: Sim City, Sim Tower, Sim Ant...). La clase de adicción que te mantiene en vilo hasta las 3 de la mañana sabiendo que deberás levantarte en apenas 4 horas.

En mi caso, este hermoso programor me hace revivir mi dorada juventud porque se parece MUCHO a Little Computer People, de Activision (uno de mis diez juegos favoritos), pero modelo 2000... y, para colmo, modelo Will Wright.

¿Cómo?, ah, perdón... creo que Moki quiere decirles algo.

Sebastián Di Nardo ("Moki" lo llamaban en Normandía): Solo quiero agregar a los pensamientos de mi amigo (la mayoría de los cuales comparto) que la adicción que Los Sims es capaz de generar puede atrapar a cualquier tipo de persona y en cualquier circunstancia. Hemos experimentado casos de gente que desconoce lo que es un juego, y que llegan a sus trabajos con la mirada perdida y vidriosa, todo por comprar el televisor de pantalla plana para su familia de Sims. Pero lo peor de todo es cuando el cansancio nos vence después de tantas horas de alegría, y nos damos cuenta de que sólo vamos a dormir 3 ó 4 horas y de que despertaremos protestando como nuestro personaje. ¿No seremos nosotros los Sims de alguien? Quizás no somos nosotros los que decidimos cuándo jugar con la computadora o cuándo ir a dormir. ¿Quién controla a quién?



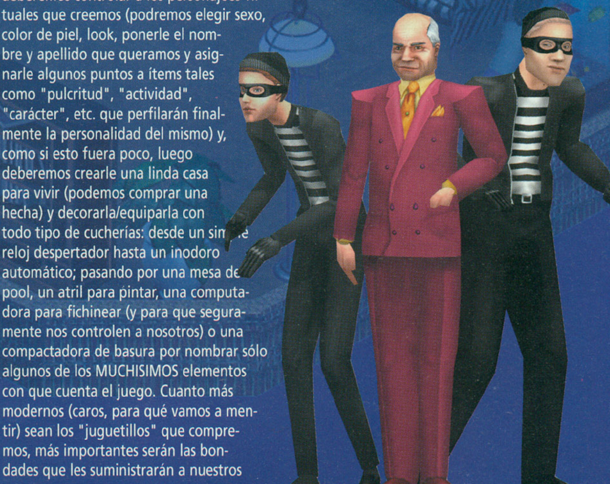
El tatara tatara tatara y unos cuantos tataranietos más de Tamagotchi

Rolo: Aclaremos algo; Los Sims es un gran juego con dos sub-juegos internos que son la clave de su éxito y adicción. Por un lado, deberemos controlar a los personajees virtuales que creemos (podremos elegir sexo, color de piel, look, ponerle el nombre y apellido que queramos y asignarle algunos puntos a ítems tales como "pulcritud", "actividad", "carácter", etc. que perfilarán finalmente la personalidad del mismo) y, como si esto fuera poco, luego deberemos crearle una linda casa para vivir (podemos comprar una hecha) y decorarla/equiparla con todo tipo de cucherías: desde un simple reloj despertador hasta un inodoro automático; pasando por una mesa de pool, un atril para pintar, una computadora para fichinear (y para que seguramente nos controlen a nosotros) o una compactadora de basura por nombrar sólo algunos de los MUCHISIMOS elementos con que cuenta el juego. Cuanto más modernos (caros, para qué vamos a mentir) sean los "juguetillos" que compremos, más importantes serán las bondades que les suministrarán a nuestros



muchachines (no es lo mismo bañarse en una ducha de acrílico diminuta y claustrofóbica que en un brutísimo jacuzzi, ¿no?; o dormir en una triste cama plegable que en una King Size de ébano, y ni hablemos de ver dibujitos animados en una patética blanco y negro).

Estos elementos inciden



directamente en el humor/salud del personaje que controlemos (es bueno saber que podemos comenzar una partida con personajes previamente creados que cuentan ya con características bien definidas y casas en menor o mayor medida equipadas); por ejemplo: un sillón cómodo hará que la barra de "comodidad" de nuestro Sim crezca, y si encima se sienta en él mientras mira la tele, también crece su indicador de "diversión"; y si a eso le sumamos que puede invitar a algún vecino a ver su programa favorito, también se verá favorecido su índice de "sociedad".

El gran desafío del juego reside en mantener las 6 barras de nuestro amiguete virtual (hambre, comodidad, higiene, vejiga, energía, diversión, sociedad y habitación) lo más altas posibles, para que el pobre mico se ponga las pilas en el trabajo (evidentemente si no se encuentra cómodo, porque tiene hambre, sueño, está sucio o tiene unas incontrolables ganas de hacer pis, no será el hombre virtual más feliz del mundo) y así poder conseguir el preciado ascenso que nos hará a su vez conseguir el preciado dinerillo para pagar impuestos (créanme, más vale que tengan los morlacos para pagarlos) y para llenar el boliche de chucherías con estilo.

Cabe aclarar que mientras el Sim trabaje, no podremos controlarlo pero estaremos posibilitados de observar la casa durante esas horas muertas (no tan muertas si previamente contratamos a un jardinero o una mucama que le alivien la vida a nuestro protegido). Además...





Moki: Disculpame, Rolo, pero deberíamos aclarar que durante los "tiempos muertos", o los momentos en los que nuestro personaje hace cosas que estamos hartos de ver, podemos acelerar el tiempo mientras pensamos qué otra tarea asignarle. Y, por primera vez, un juego no es completamente color rosa. Digo esto porque es una de las pocas veces que en un juego de esta clase permiten que un personaje muera. Generalmente, esto sucede con algún tipo de accidente, cuando el pelón de nuestro personaje intenta cocinar sabiendo perfectamente que no es el Gato Dumas y la cocina se incendia. Si el miedo y la torpeza evitan que pueda extinguir el fuego, las llamas pueden alcanzarlo, y probablemente podamos ver una urnita con sus cenizas (truquito: siempre es mejor llamar a los bomberos). Como si esto fuera poco, las relaciones entre los Sims pueden ir desde una simple amistad hasta un romance apasionado que puede terminar en matrimonio. Estos amores virtuales permiten por primera vez tantas opciones como la vida real. Desde la feliz vida heterosexual hasta compartir la casa con un amigo o amiga, y si mimamos demasiado a una personita de nuestro mismo sexo podremos observar, por primera vez en un juego, relaciones homosexuales (¡padres, a no asustarse!: los actos sexuales no se ven). Chicos con chicas, chicos con chicos y chicas con chicas, todo vale en Los Sims. Lo más divertido es ver los artilugios que los pequeñines utilizan para llegar al corazón de sus seres queridos y conseguir lo que quieren. Desde una simple charla hasta besos apasionados y caricias, pasando por chistes, besos, abrazos, regalitos y masajitos en la espalda... Obviamente, ellos pueden rechazar nuestros románticos intentos de llegar a sus virtuales corazoncitos, respondiendo con un empujón, unas cosquillas o un besuqueo fuera de lugar.



Lo más interesante de todo es que cada personaje que agreguemos en nuestro vecindario virtual puede relacionarse con los demás. Si entablamos una amistad con la familia Novato y salvamos el juego, el día que se nos antoje ser el señor Roberto Novato, éste ya conocerá al personaje que estábamos utilizando. Los saves están interconectados de manera tal que todo lo que hagamos con un personaje tenga repercusión con los demás el día que queramos usarlos; una vez más, como en la vida real.

¿Ladrillo a la vista, estucado a la vista o trasero a la vista?

Un capítulo aparte es la construcción del hogar para nuestros Sims. Cuando nos



mudamos al barrio es probable que nos ofrezcan comprar una casa, si es que hay alguna disponible. Si lo hacemos, podemos evitarnos el trabajo de construir y amueblar, pero habrá que bancarse las incomodidades que esto acarree. Les aconsejo que por molesto que resulte (y créanme, de molesto no tiene nada), es mejor levantar las paredes según nuestros gustos. De esta manera, podremos (siempre que nuestro dinero lo permita) generar cocinas, comedores y dormitorios más espaciosos, para que nuestros Sims tengan lugar para acomodar sus chucherías. Así, todo un nuevo set de posibilidades se abrirá ante nuestros ojos. En este juego podemos ser los arquitectos de nuestro hogar. Mediante un menú sencillo y amigable podemos levantar paredes, poner pisos, pintar paredes, colocar ventanas o elegir la inclinación del techo. Recuerden que el Sim es una diminuta personita, y si su casa está descuidada, sin pintar o con poca iluminación, nos transmitirá su descontento con una buena cuota de malhumor.

Es muy importante cuidar todos los detalles a la hora de amueblar nuestra casita virtual. Al principio, solo contaremos con suficiente dinero para satisfacer las necesidades elementales de nuestro Sim (cama, cocina, baño y si tenemos suerte un equipito de música o una televisión), pero es vital que a medida que ahorremos algún dinerillo lo invirtamos en ampliar las comodidades. Si no tenemos cocina, por ejemplo, el personaje comerá conservas y su mala alimentación podrá acarrear descontento y mal humor; pero si tiene una mesada amplia, cocina y microondas, podremos verlo preparar deliciosos platos que llenarán su estómago y lo mantendrán feliz. También es imprescindible brindarle al Sim buenas comodidades sanitarias. Si olvidamos ponerle un inodoro, puede hacerse pis encima y pasar un papelón delante de sus visitas, dejándole el ánimo por el piso.



Como diría Pappo: mucho por hacer...

Podríamos utilizar 10 páginas contando las posibilidades de Los Sims y nos quedaríamos cortos. Las variables son tantas que es mejor que cada uno las descubra por sí mismo. De una cosa sí estamos seguros: el alegror de este juego no tiene fin. Como en la vida real, cuanto más juega uno, más quiere tener. Estamos ante un juego de proporciones descomunales, en el que sus creadores no escatimaron detalles para nuestros exigentes paladares. Nuestro tiempo libre no alcanza para satisfacer la ansiedad por jugar y estamos pensando seriamente en transformar el sillón frente a la computadora en una especie de pelela para no perder tiempo en levantarnos al baño.

Los Sims no tiene desperdicio, para quienes odian y aman los juegos es adicción pura y una fuente inagotable de felicidad. Para quienes lo hayan entendido no hacen falta más palabras; para los que todavía dudan, sólo necesitan jugar para convencerse. ¡Ahora, si me disculpan, tengo una familia virtual que cuidar!

Rolo: Bueno, amigos... también ha llegado mi turno de fichinear. Les recomiendo que se peguen una vuelta todas las semanitas (los jueves, exactamente) por el site oficial, porque siempre hay cosas buenas para bajarse. Les dejo un hermoso cheat: pueden hacer faltar a sus Sims al trabajo una vez cada dos días de asistencia, con lo cual pueden usar el preciado día para recuperar energías, cuidar las amistades, hacer asaditos, fichar a la mucama (lástima que no podemos hacerle cosillas), tomar unos Martinis (agitados, nunca batidos), nadar en la pileta, escuchar un disco de Charles Aznavour y todas esas pequeñas vivencias que hacen de uno un pequeño y virtual bon vivant. He dicho.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de la dupla Maxis/Wright hasta la fecha. ¡Y el primero de su estilo!
LO QUE SIm: El argumento. La interface (SUPER AMIGABLE). El sonido. La adicción. Las posibilidades. El picor. El tamagotchi del nuevo milenio. Will Wright. Podemos conquistar a todas las niñas del vecindario. El tutorial (superior inclusive al de Sim Ant). Los downloads del site oficial. Nuevamente, la adicción. ¡Puede jugarse en inglés o castellano! Simceramente, fabuloso.
LO QUE NO: No podemos parar el mundo mientras jugamos. Nuestros Sims no tienen fines de semana. Avanzado el juego, las condiciones de progreso pueden resultar descabelladas. A veces, la IA se comporta de manera caprichosa (y si no nos creen, prueben pedirle matrimonio a alguna chichi y puede que les responda con una payasada que, trasladada al mundo real, nos obligaría a un rotundo harakiri). Algún que otro problemita menor de pathfinding. No hay perros ni autos.

93%

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sports Interactive / Eidos Interactive
INTERNET: www.cm3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN hasta 16 jugadores

PREMIO X XTREME



Championship Manager 3 Temporada 1999 - 2000

En pocas palabras: cómo mejorar lo inmejorable

Por Mario Marincovich

Si año tras año nos preguntamos cómo hace la gente de EA Sports para sorprendernos con sucesivas sagas del FIFA, debemos entonces preguntarnos también cómo hace Sports Interactive para actualizar a CM3 con sutiles pero contundentes mejoras que sin duda lo convierten en el juego más vendido de las góndolas deportivas.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Hay cosas que te esperás, la interface del CM3 siempre fue una porquería, pero fue mejorando con los años, y en esta nueva actualización del juego han cambiado la tipografía, le han hecho relieve a los menúes y agregaron más fotos. Todo para hacer más agradable una interface que desde el vamos es muy compleja y confusa, ya que convengamos que son muchas las opciones que se nos presentan en pantalla: pero eso no le importa a Sports Interactive, ellos siempre se las han ingeniado para hacer fácil lo difícil. Como decía, hay cosas que te esperás, como que agreguen más comentarios en los partidos para ayudar a tus análisis del equipo, ¿pero alguien se esperaba que el CM3 saliera para Mac? Pues sí, ahora todos los usuarios de la manzanita podrán desvelarse para sacar a Huracán del descenso, o para darle a San Lorenzo ese título al que a su joven equipo se le escapó el año pasado.

Sigo, hay cosas que te esperás, como por ejemplo que ahora los clubes puedan mejorar sus estadios y que hasta los que alquilan puedan empezar a construirse uno, ¿pero te esperás que el club te comunique cuáles son sus jugadores preferidos, que puedas pedirles más tiempo para armar un buen equipo, que mejoren el estadio o las instalaciones y más guita para sueldos y la compra de más jugadores?

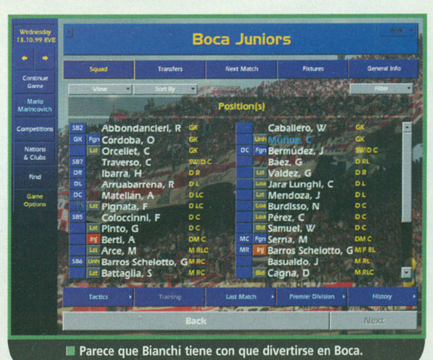
Si quieren sigo con esta pavada del "hay cosas que esperás", pero son tantas las mejoras e inclusiones que le hicieron a CM3 que mejor sigo la nota en modo normal.



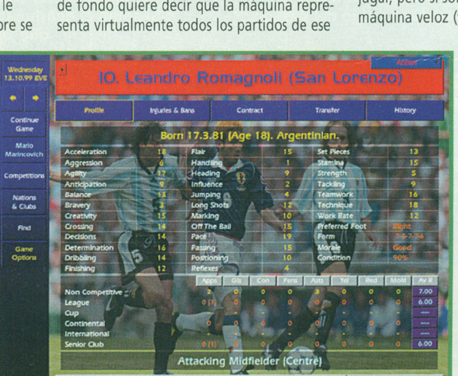
Más, más, quiero máaaasss

De entrada nomás el juego me sorprendió. Para aquellos que nunca jugaron CM3 les cuento que hay una opción que al elegir una liga en la cual jugar, nos permite seleccionar otras ligas pero sólo de fondo: de fondo quiere decir que la máquina representa virtualmente todos los partidos de ese país pero en un segundo plano. Lo bueno es que cuando querramos comprar un jugador del exterior vamos a ver sus verdaderos promedios en los partidos y no unos creados al azar, lo malo es que la computadora va a tardar bastante en analizar todos los datos de todas las ligas que elijamos. Lo que recomiendo es que si quieren probar el juego lo hagan eligiendo una liga para jugar, pero si son fanáticos y tienen una máquina veloz (y tiempo suficiente) elijan unas cuantas ligas y jueguen a full. Bueno, como venía diciendo, en esas ligas de fondo ahora podremos también elegir las series B, C y D de algunos países (los más famosos generalmente) por lo que de las 16 ligas A que trae el juego por defecto vamos a agregarle varias ligas más para disfrutar y analizar.

Otra sorpresa es que todos los clubes están recontra actualizados con las planillas de jugadores, no faltan ni los de las reservas, más de 40.000



Parece que Bianchi tiene con que divertirse en Boca.





jugadores, Directores Técnicos, Managers y Entrenadores de alrededor del mundo están incluidos en este juego. ¡Y si vos, Martín Palermo, estás leyendo esto, quiero decirte que tu pase a la Lazio finalmente se concretó por U$S 27.000.000 sobre el filo del cierre del libro de pases, asi que, por lo menos virtualmente, lo lograste!

El único error que encontré hasta ahora con respecto a las planillas es que el "Cuchu" Cambiasso figura ser de Independiente, pero en realidad el dueño es el Real Madrid.

Otra mejora es que las ligas, medidas disciplinarias, fixtures de las copas, etc., están llevados a la realidad extrema según el país en que juguemos, hasta está incluida la Copa Mundial de Clubes que se estuvo jugando en Brasil este último mes.

Podremos también ver las estadísticas de los árbitros alrededor del mundo, sus amarillas, rojas y performance en todas las ligas y copas en que participaron y, por supuesto, si son rigurosos o displicentes para que sepamos al armar la táctica de juego si nos conviene salir a tocar o salir a romper canilleras.

Un broche de oro a nivel técnico es la posibilidad de dirigir a la Selección mayor y a la Selección sub 21. Quizás acá el juego sea más aburrido porque no tendremos tanta acción como en una liga, pero llegado el momento de pelar la capacidad de nuestra selección en un Mundial o una Copa Internacional no hay lugar a dudas, o se gana o todo un país nos odiará por el resto de nuestros días

¡Basta por favor, estoy lleno!

Entre mejoras y novedades llevo contadas más de 10, y otras se han quedado afuera de esta nota por ser quizás menos notorias. Si tenemos en cuenta que éste ya era un juego excelente, con todos estos puntos anteriormente descriptos debo decir que ya es insuperable. No por nada es el número 1 del mercado de los simuladores de Técnico que hay en este mundo. Y no me vengan con la clásica frase "pero no se ve el partido" ya que ampliamente demostrado está que no hay simulador aún que pueda representar semejante cantidad de variables en un estadio virtual decentemente. Está demostrado por PC Fútbol que los córners los patea el arquero y nuestro propios defensores se hacen goles en contra. Esta demostrado en FA Premier League que jugadores en un mano a mano con el arquero hacen bobería como pasarla para atrás y empezar una jugada de nuevo. Personalmente (y sé que mucha gente comparte mi opinión) prefiero un simulador en que no se vea el partido pero sepa que realmente todas las variables del juego (que por cierto son cientos) influyen dentro del campo de juego, a preferir ver a 22 monigotes intentando utilizar sus habilidades motoras para por lo menos desviar la pelota de su trayecto normal, que generalmente es a cualquier parte, pero de la tribuna.



¿Qué quiero decir cuando digo variables? Variables llamo a todo aquello que influye en la posterior representación del partido. Por ejemplo el estado de ánimo del jugador (porque también podremos multar a nuestros jugadores por diferentes razones y eso les baja la moral o hasta los enfurece), las características del jugador (si es bueno cabeceando o marcando, gambeteando o definiendo), la moral del equipo, la táctica y hasta el estado del césped. Todas estas variables influyen en el juego y puedo asegurarles que en CM3 cada hora que le dediquemos a pulir a nuestro equipo valdrá la pena y se verá reflejado en los resultados.



El editor de tácticas es el más completo hasta el momento.

La versión que estuvimos testeando sólo tiene soporte en idioma inglés, pero el CD que te regalamos en esta edición viene con un patch con soporte multi-idioma para que lo pases al castellano y juegues sin inconvenientes.

En conclusión

Si sumamos todas estas características a las ya conocidas de la saga de Championship Manager creo que no hay dudas de quién es el rey en este tipo de simuladores. Confío ampliamente en que Sports Interactive (en colaboracion con Eidos) seguirá deleitándonos año tras año con esta maravilla de juego.

Por supuesto que no es un juego fácil y menos si intentamos sacar a flote a equipos malos que están a punto de descender en la vida real, es necesario mucha dedicación y tiempo si queremos sacarle el jugo y ser los mejores del mundo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor simulador de manager de todos los tiempos.
LO QUE SI: Este cuadrito es muy chico para decir todo lo bueno.
LO QUE NO: Qué irónico, ahora este cuadrito me parece demasiado grande.

93%

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Panzer General 3D Assault

Por César Isola Isart

Con un nuevo engine, ahora totalmente en 3D, llega hasta nuestras manos la última versión de este clásico de la estrategia militar, Panzer General, en el cual nos podemos colocar al frente del ejército alemán, francés, inglés o norteamericano y cambiar, por qué no, la historia tal y como la conocemos.

Lo más destacable en cuanto a versiones anteriores es este nuevo aspecto visual, que mejora en sí el producto final e incluso trae nuevos jugadores al género, quienes con anterioridad no se definían por este estilo de juego por el sólo hecho de ver un mapa en dos dimensiones y unidades planas. Ahora todo esto ha cambiado: el mapa es totalmente tridimensional, podemos rotarlo para ubicarnos mejor y además las unidades están muy bien renderizadas, por lo que las veremos moverse según el terreno, subiendo, bajando o incluso yendo más lento o más rápido. El único inconveniente de este nuevo engine es la confusión que crea para manejar las unidades aéreas. El otro punto que no está al nivel del producto final es la música, que mantiene una buena calidad y da una excelente ambientación, pero termina siendo muy repetitiva, al igual que las misiones, que después de un tiempo de ser jugadas pasan a ser muy similares entre sí. No obstante, Panzer General 3D Assault es realmente muy bueno, y más que recomendable, tanto para los expertos del género como para los aficionados, ya que a su vez mantiene una línea de aprendizaje perfecta para todo aquel iniciado en este tipo de juego.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Strategic Simulations, Inc.
INTERNET: www.panzer3.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta cuatro jugadores vía LAN o Internet

PROMEDIO **81%**

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Sid Meier's: Alien Crossfire

Por Durgan A. Nallar

Alpha Centauri cautivó a los entusiastas de la estrategia por turnos con su excelente historia y una variada gama de posibilidades. Para todo el mundo, significó la auténtica secuela del clásico de los clásicos del género, Civilization II. Claro, ambos son hijos del brillante Sid Meier. Sin embargo, no todos están de acuerdo en que Alpha Centauri sea el mejor juego de la historia, como algunos medios dijeron. Los no iniciados sienten que el árbol tecnológico no es intuitivo y que sus gráficos no están a la altura del juego.

Alien Crossfire es una expansión que intenta, al menos en parte, remediar esos problemas. Esta vez una raza extraterrestre regresa a Alpha Centauri para reclamar su antigua tecnología de guerra. Dos razas alienígenas de diferente pensamiento que se enfrentarán con los estratos sociales de la humanidad. En total, ahora son siete las facciones en juego.

La jugabilidad de esta expansión es excelente, siempre teniendo en cuenta que nos guste la ambientación y desarrollo del juego tal como se encuentran planteados por Meier. Las posibilidades son mayores, dada la agresiva complejidad propuesta: hay 75 nuevas tecnologías para explotar, nuevas unidades para los aliens y nuevos proyectos secretos que alimentar. Por desgracia, las nuevas tecnologías permanecen poco intuitivas. Por lo demás, Alien Crossfire será bienvenido por los jugadores de la serie Civ y por quienes lograron internarse sin desfallecer en los vericuetos de Alpha Centauri. Los demás, que rajen despavoridos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Firaxis Games
INTERNET: www.aliencrossfire.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, LAN, Modem, Serial

PROMEDIO **87%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

South Park Rally

Por Santiago Videla

Una vez más Acclaim vuelve a tirar por la borda una excelente licencia como la de la conocida serie de South Park, haciendo un título mediocre que a pesar de tener un par de ideas interesantes, pasará al olvido rápidamente sin pena ni gloria.

Este juego es bastante parecido a títulos como Re-Volt, pero con la diferencia de que aquí no siempre gana el que llega primero, porque las reglas para cada competencia suelen ser diferentes.

Por lo general, tendremos que hacer cosas como pasar por los "Checkpoints" de cada escenario, pero en un determinado orden, juntar diferentes objetos y llevarlos a un lugar en particular, agarrar ciertos objetos y usarlos para atacar a los demás competidores y demás cosas.

El punto es que pese a que los personajes de la serie fueron bien recreados en este juego y poseen las voces originales, el juego no es lo suficientemente entretenido y variado como para valer la pena.

South Park Rally tan sólo puede llegar a resultar entretenido si lo jugamos en modo "Multiplayer", pero incluso en estas modalidades la diversión es pasajera y rápidamente el embole absoluto se apoderará de ustedes, así que si les gustan los personajes de esta serie, mejor véanlos por TV.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Acclaim
INTERNET: www.acclaim.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 8 jugadores.

PROMEDIO **34%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

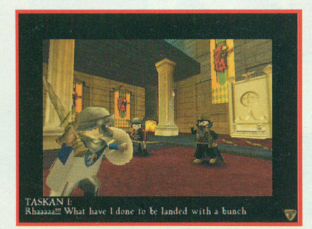
Hype: The Time Quest

Por Pablo Balut

Esta nueva realización de Ubi Soft es una entretenida aventura en donde todos los personajes son Playmobil. Sí, aquellos fabulosos muñequitos que tanta diversión nos dieron cuando éramos chicos y no teníamos a nuestro alcance el chupete electrónico, la PC. Ubi Soft y Playmobil Interactive han logrado captar la imagen estática y real del juguete y a la vez darle una increíble vida. ¡Luego de conocer este juego ya nunca veremos a los Play con la misma cara que antes!

Hype es un juego de rol, en el que como es usual debemos luchar con armas y hechizos que podemos mejorar tanto comprando como obteniendo experiencia. La historia, además, resulta perfectamente creíble en el universo Playmobil. ¡Hay aventura, acción, traición y hasta romance! Si bien el juego está pensado para que puedan jugarlo personas de cualquier edad, para un jugador experimentado puede resultar un poco fácil, aunque entretenido. Desde luego, si están jugando Planescape: Torment, saben que no existe comparación posible. Pero para los chicos será una excelente experiencia.

Los gráficos son de buena factura y lucen maravillosamente inocentes, al igual que el sonido, que no desentona y se adapta muy bien al juego. A pesar de algunos errores, es un juego recomendable, tanto para chicos como para grandes un poco nostálgicos. A decir verdad, los Playmobil cobraron vida con este juego... sino pregúntenle a Durgan, que asegura haber visto a dos caminando por la redacción.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Playmovil Interactive/ Ubi Soft
INTERNET: www.playmobil-interactive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

PROMEDIO 79%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Renegade Racers

Por Hernán Fernández

Un ricachón excéntrico llamado Buck Billonario decide llevar a cabo una carrera para los renegados más renegados del mundo. Los doce escogidos -entre cientos de postulantes- deberán correr en poderosos botes que podrán equipar en la carrera con gran cantidad de armas de largo alcance, así como equipo del más variado. Los personajes son bastante excéntricos: por ejemplo, hay un loco que se cree Elvis; sin embargo, sus diferentes personalidades no están bien explotadas en el juego.

RR dispone de pocas pistas, sólo seis, que a lo largo del single player se repiten constantemente. Sí posee bastante variedad en las nueve misiones disponibles, ya que aparte de la simple carrera por tiempo, habrá otras en las que necesitaremos recolectar ciertas piedras antes de que se acabe el tiempo o las tres vueltas a la pista; o saltar por rampas, totalizando una cierta cantidad de metros establecida. Podremos recoger de pasada una surtida cantidad de armas y equipo (rockets, minas, cohetes para ir más rápido, escudos, medicina, etc.), lo usual en este tipo de arcades con aires de consola.

Los gráficos son coloridos y bien realizados; sin embargo, configurados al máximo nivel de detalle van a hacer que nuestra placa de video tire humo tratando de actualizar la pantalla, a menos que tengamos una aceleradora de nueva generación. Aún así, tampoco se destacan demasiado. RR no es un gran juego. Entretiene un rato nomás. Sin lugar a dudas, hay cosas mejores por ahí que estos renegados sin motivo. Si lo que quisieron fue imitar a Los Autos Locos, lamentablemente no lo consiguieron.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Interplay
INTERNET: www.interplay.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores vía Internet, LAN o pantalla dividida.

PROMEDIO 55%

REVIEWS

DEPORTES

NBA Inside Drive 2000

Por Mario Marincovich

Sólo una compañía se atrevió (y con fundamentos) durante estos años a desafiar a EA Sports con su saga NBA Live. Hablo de Microsoft, que en el '97 sacó su NBA Full Cour Press (nada impresionante) y ahora su nuevo NBA Inside Drive 2000. Desarrollado por la gente de High Voltage Software, nos sorprende más que nada por la eficiente inteligencia artificial que lograron. Uno de los grandes defectos en que los fans de NBA Live hacían hincapié era en lo fácil que resultaba vencer a la computadora en casi todos los niveles de dificultad. En cambio, en Inside Drive 2000, ganarle a la máquina en modos Veteranos y Pro es uno de los retos más difíciles que se puedan enfrentar. La IA es realmente sorprendente; de verdad lograron recrear la esencia del básquet. ¡Ya no vamos a poder tomar al jugador estrella del equipo, apretar el turbo y penetrar la defensa así nomás! Ahora la computadora sabe defender correctamente y es necesario aplicar una buena estrategia para armar jugadas que posibiliten ganar el trofeo mayor.

Es ideal para un gamepad: la cantidad de botones que configurar es altísima. Además, como el juego es de Microsoft, recomiendan usar el Pad Sidewinder, que encima viene configurado por defecto. Con respecto a gráficos y sonidos, no nos podremos quejar, La resolución del video puede sobrepasar los 1024x768. Los gritos de los fans son excelentes, en especial cuando vamos ganando y la gente se entusiasma. El relato de los comentaristas están buenos en un principio pero se vuelven repetitivos después de un rato.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/sports/insidedrive2000/
SOPORTE MULTIPLAYER: Sólo se admiten dos pads por PC.

PROMEDIO 78%


TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Tu lo construyes. Tu lo disfrutas.
theme PARK WORLD
BULLFROG
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Crear el Theme Park perfecto en tu PC no podia ser mas facil.
www.themeparkworld.com
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
© 1999 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd. es una empresa de Electronic Arts ™ Inc.

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Intel y AMD se lanzan a la carrera por los 1000 MHz

Mientras nosotros, pobres mortales, nos dedicamos a ver si nuestras computadoras tienen el poder suficiente para correr las últimos juegos disponibles en el mercado, y prepararnos para la inmensa cantidad de títulos que se vienen, Intel y AMD se preparan para invadir el mercado de microprocesadores con sus nuevos (y más veloces) chips.

Recientemente, las dos compañías lanzaron su nueva línea de 750 MHz, Intel con su Pentium III-750 y AMD con el Athlon-750.

Obviamente, la pregunta que circula por la mente de nuestros lectores es: ¿Cuál de estos dos chips es más veloz? Sorprendentemente hay que decir que AMD ha conseguido un virtual empate con Intel. El Pentium III-750 tiene una diferencia a favor de un tres por ciento, algo realmente inapreciable para nuestras mentes ávidas de acción.

Por lo que pudimos enterarnos, las más grandes empresas de hardware están poniendo a la venta en los Estados Unidos sus máquinas con los nuevos chips, como por ejemplo Compaq y Micron.

Todo parece indicar que el reinado de Intel está llegando a su fin, más teniendo en cuenta que gente como IBM ha integrado los chips de AMD. Como era de esperarse, Intel anunció que en muy poco tiempo (seguramente cuando estén leyendo estas líneas estarán a la venta) pondrá a disposición del público su procesador Pentium III de 800 Mhz, disponible en cantidades limitadas para las compañías más importantes.

Pero la guerra no termina ahí, y lo más importante tal vez sea el anuncio de que ambas empresas están listas para poner a la venta sus chips de 1000 MHz (o 1 GHz, como prefieran) antes de fin de año. Por supuesto, anteriormente verán la luz los procesadores de 900 Mhz, presumiblemente para este invierno.

Parece mentira que ya estemos hablando de estas denominaciones, cuando hasta hace un par de años atrás, hablar de 1000 MHz era suficiente para que a uno le pusieran un chaleco de fuerza.

El costo de los nuevos chips de 750 MHz será, como siempre, muy elevado, y sólo accesible para los que necesitan estre tremendo poder para aplicaciones 3D o gráficas, lo que no significa que los jugadores más empedernidos comienzen a juntar los billetes para tener uno de estos chiches.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Sorpresiva sociedad entre Nvidia y S3

En una movida que soprendió al mundo del hardware, dos de los más grandes desarrolladores de chips gráficos anunciaron un acuerdo, para compartir licencias y patentes de una cierta cantidad de productos dentro de sus respectivas propiedades intelectuales. El trato implica que las dos empresas compartirán sus tecnologías por un plazo de siete años.

"Con este acuerdo hemos llegado a un punto que es beneficioso para las dos compañías" dijo el presidente y CEO de S3, Jen-Hsun Huang. "A través de los años, S3 ha desarrollado y adquirido una importante cantidad de tecnología gráfica, multimedia y microprocesadores. Nuestra licencia con SGI, combinada con este acuerdo con Nvidia, nos permitirá formar una sólida base de donde generaremos productos exitosos".

Demos de la Voodoo5

3dfx anunció recientemente que pondrá a disposición del público las nuevas placas Voodoo5, en demostraciones que se producirán en exposiciones de Japón, Estados Unidos y Alemania.

Según fuentes de la compañía, la nueva Voodoo5 tiene tres veces la velocidad de la GeForce 256. Realmente sorprendente...

Impact TNT2 Ultra!

Serie AGP - Exclusivo placas de 32MB!

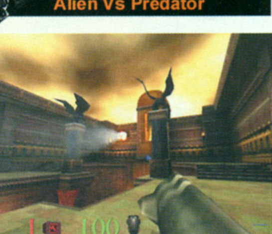


Placa para Hardcore Gamer. Incluye driver "Detonator" en 3DNow 40% más rápida que la V770!



Modelos:

- Impact TNT2 M64 32MB
- Impact TNT2 32MB
- Impact TNT2 c/ TV & DFP 32MB
- Impact TNT2 Ultra 32 MB
- Impact TNT2 Ultra c/TV 32MB



Alien Vs Predator



Quake 3 Arena

Más Velocidad!

En Intel 10% y en AMD 3DNow 40% + rápida que la V770!

WWW.TEPPRO.COM

Más Funciones Adicionales!

Versiones con salida TV , SVHS y DFP (Digital Flat Panet)

Más Soporte!

Soporte directo por Teppro vía e-mail en castellano

Nuevo





256-BIT

DDR

Más Respaldo!

Garantía local por Representante Exclusivo



IMPACT 3

Ventas al gremio — *Envíos al Interior*

Consigalas ahora también en las cadenas:







Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

PROMEDIO
85%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Edifier
INTERNET: www.edifier98.com.ar
PRECIO: $100
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.



Edifier Ramble 1000AT

Porque el hombre no puede vivir sólo de auriculares

Por si no se habían percatado, la sofisticación en materia de periféricos ha llegado al mundo de los videojuegos. Primero con las placas 3D y de sonido, luego con los joysticks y volantes, y de a poco los parlantes de nuestras máquinas. Ya no es suficiente tener esos parlantitos baratos que se conseguían por $15, especialmente ahora, que la era de los archivos MP3 y las nuevas placas de sonido hicieron necesario buscar algo mejor.

Por Martín Varsano

Características Principales

- Gabinete de los parlantes realizado en madera.
- Dos entradas stereo, para conectar la PC y otro equipo, como por ejemplo un walkman.
- Control de volúmen y bajos en la parte posterior.

Mucho para elegir

Lo mejor de todo es la inmensa cantidad de opciones disponibles, desde parlantes de $30 a $500. Todo depende del uso que les queramos dar y el dinero disponible para gastar. Existen parlantes con subwoofer y cuatro satélites, otros aptos para "Home Theater", de los más diversos colores y materiales.

Por supuesto, para el jugador que no posea una de las nuevas placas de sonido 3D, tanta sofisticación no sea necesaria, y seguramente bastará con tener la configuración más simple, o sea: dos parlantes amplificados. Y la gente de Edifier, una empresa que desarrolla este tipo de periféricos en China, tiene exactamente lo que buscamos...

Ramble 1000

En esta ocasión revisaremos los parlantes Ramble 1000AT. Para comenzar, no bien los sacamos de la caja, notamos que tienen los gabinetes de madera, un punto a favor que los más exquisitos notarán: La diferencia entre parlantes de plástico y madera es notable en el sonido. Por el otro lado, en su parte posterior tienen dos entradas stéreo, lo que permite conectar otro equipo adicional (por ejemplo un compact disc player) junto a la PC. En este sector también encontramos el control del volúmen y los bajos. Las siglas AT que acompañan al 1000 significan que son anti-magnéticos (A) y que se pueden utilizar sin necesidad de conectarlos, por ejemplo como acompañamiento para un caja de surround amplificada.



¿Y cómo suenan?

El sonido de los Ramble 1000AT es muy claro, y en potencia rivalizan con parlantes dentro del mismo precio, y con algunos un tanto más costosos. La nitidez al escuchar música es clara,



Los controles y entradas de la parte posterior.

aunque al momento de jugar, y al no tener soporte para sonido posicional 3D, perdemos esta característica si contamos con la placa adecuada. Para los que quieran contar con una emulación de sonido posicional, la compañía ofrece los parlantes Ramble 1000 AT3D, que utilizan tecnología APX (All Position eXpansion), simulando sonido 3D con sólo dos parlantes, pero si esto no les importa, los Ramble 1000AT son una buena elección.

XTREME PC EL PROMEDIO

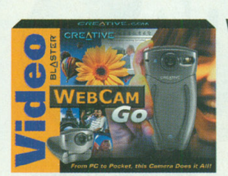
QUE TIENE: Un complemento ideal para nuestra placa de audio.
LO QUE SI: Realizados en madera. Buena potencia. Se pueden utilizar sin amplificar.
LO QUE NO: No soportan emulación de sonido posicional 3D.

85%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Creative Labs
INTERNET: www.soundblaster.com
PRECIO: $110 (USA)
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.

PROMEDIO
87%



WebCam Go

Saquemos a pasear nuestra cámara de video

Casi la totalidad de los cibernautas conocen estos aparatejos, que nos permiten mostrar nuestra estampa por la red de redes, mientras hablamos con un amigo en la otra punta del globo. Pero la cosa terminaba ahí. De ahora en más, gracias a la gente de Creative y la WebCam Go, nuestra cámara de video recorrerá lugares tan distantes como nuestro cuarto o el jardín zoológico.

Por Mártin Varsano

Características Principales

- Resolución de la cámara de video: 640x480 a 15 FPS, 320x240 a 30 FPS.
- Memoria de 4 MB para la función de cámara fotográfica, lo que permite tomar 90 fotos en 640x480, y 200 fotos en 320x240.
- Conexión USB.

2 x 1 es negocio

Desde que Internet se hizo masiva, las cámaras de video pasaron a ser una parte importante en la vida de los cibernautas, esos navegantes incansables que encuentran amigos hasta en el último rincón del Tibet. Y gracias a su popularidad, los costos de las mismas se hicieron irrisorios, y también permitió que las compañías buscaran nuevas opciones para estos chiches.

Creative Labs es, sin lugar a dudas, una de las compañías líderes en cuanto a desarrollo de hardware, y estos genios han permitido que, mientras nosotros matamos bichitos durante horas y horas, científicos de delantal blanco se ablanden el cerebro las 24 horas del día buscando algo para hacer a estos periféricos más atractivos. Y luego de mucho trabajo, hay que reconocer que lo han logrado.

¿Cuál es la principal diferencia entre la WebCam Go y el resto de las cámaras de video que pululan por el mercado? La respuesta es simple: Hasta ahora, estos aparatos se encontraban atados como perro peligroso a nuestras computadoras, y aunque permitían hablar (y ver) a nuestros amigos en lugares distantes, el radio de acción de los mismos estaba limitado al largo del cable. El problema era que se podían utilizar como pequeñas camaras fotográficas, pero inefablemente todas las fotos parecían "de carnét".



Vamos de paseo

La ventaja de la WebCam Go, como su nombre lo indica, es que se puede separar del cable, y se puede utilizar como una cámara de fotos digital, permitiéndonos sacar hasta 90 fotos en 640x480, o 200 fotos en 320x240. Todo esto gracias a los 4 MB que tiene incorporados, que luego se pueden descargar en la PC. Esta opción, tan sencilla de explicar, es el secreto del éxito de la cámara, y lo mejor de todo es que la calidad del video de la misma es tan buena (o mejor) que la de sus competidores. El motivo de esta mejoría seguramente se debe a que Creative utiliza unos nuevos sensores de luz, que reaccionan de una manera más correcta a las fuentes de luz, lo que evita, en la mayoría de los casos, la sobreexposición de las fotografías, especialmente en la piel de los retratados.

Lamentablemente, no todo son rosas en la WebCam Go, y la calidad final de las fotos no es todo lo que esperábamos. Pero teniendo en cuenta que la cámara ofrece esta característica como un adicional, y ya que no pretende competir con las cámaras digitales "serias", se puede pasar por alto.



Otro aspecto interesante es que tiene tres niveles de enfoque: Uno para primeros planos, otro para planos medios, y el último para paisajes. Todo esto se puede seleccionar a través de una pantalla de cristal líquido, que también indica cuántas fotos nos quedan.

Así que ya saben, si querían incursionar en el mundo de las comunicaciones por Internet, y de paso tener una sencilla cámara de fotos para esas fotos familiares, tal vez la WebCam Go sea la elección adecuada.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva cámara de video de la gente de Creative Labs.
LO QUE SI: La opción de separarla de la PC y convertirla de esa manera en una cámara de fotos. Los nuevos sensores de luz.
LO QUE NO: La calidad de las fotos podría haber sido mejor.

87%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Bienvenidos una vez más a este rincón en el que los fanáticos de lo bizarro nos reunimos mes a mes, para disfrutar de lo mejor de lo peor.
Si bien en esta ocasión no contamos con ilustres superproducciones del calibre de Infinite Air, los invitados de este mes también merecen un reconocimiento en esta sección que los hará pasar a la posteridad. Sin más vueltas, con ustedes...

Everest

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Acción al límite, emoción, suspenso, vértigo, adrenalina, un realismo de aquellos, gráficos alucinantes y tecnología de punta describen a la perfección... algunas de las cosas que necesitaría este juego para ser medianamente potable.
Everest nos propone guiar a un grupo de intrépidos alpinistas en una incomparable aventura que no todos se atreven a llevar a cabo, como es la de escalar la montaña más alta del mundo. En cuanto a la ambientación, creo que los creadores de este juego han logrado algo verdaderamente incomparable, ya que sin dudas vamos a necesitar más valor para jugarlo que para escalar el monte Everest en persona.
Todo comienza en nuestro campamento en la base de la imponente montaña, de donde saldremos con nuestro grupo caminando a paso de caracol para enfrentarnos al complicado desafío de mantenernos despiertos frente al monitor por más de 10 minutos.
Tal vez en un principio este juego pueda parecerles un poco embolante, pero les aseguro que después de haberlo jugado por un tiempo considerable les parecerá... totalmente embolante y eso no lo digo por los espectaculares escenarios naturales que combinan magistralmente tonos de grises con blanco y más grises, sino porque durante el transcurso de nuestro lento e infinito "paseo" no ocurre nada de nada, pero de nada. Aquí en la editorial muchos me han dicho: "¿Es para tanto, o será que a vos no te gusta el montañismo?"...
Bueno, personalmente no tengo nada en contra de este apasionante deporte, pero me parece que si me gustara hacer esto estaría escalando montañas en lugar de estar jugando a esta momia.
Con un engine 3D bastante básico, un manejo de cámaras desastroso y algunos errores bastante "graciosos", supongo que Everest debería venir con un helado de regalo para que, al aplastarlo sobre nuestra frente, aunque sea podamos sentir el frío del Himalaya por unos momentos.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: GT Interactive
INTERNET: No hay información disponible (menos mal)
SOPORTE MULTIPLAYER: Papá Noel no existe...

9%

Swamp Buggy Racing

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Y pasando del vértigo del alpinismo, ¿qué mejor que correr por unos pantanos piloteando estos extraños vehículos, que en lugar de ruedas parecen tener dos pares de galletas marineras? De seguro no muchas cosas se comparan con semejante experiencia, y para los cuatro o cinco fanáticos en todo el mundo de este tipo de competencias, que lo estaban pidiendo a gritos, aquí lo tienen.
En Swamp Buggy Racing podremos tomar el mando de cuatro diferentes modelos de estos autos tan bizarros como esta sección, para correr a toda máquina en una impresionante serie de circuitos pantanosos en donde tendremos la posibilidad de elegir como máximo... ¡hasta dos pistas diferentes de forma ovalada sin ninguna variante! pero eso no es todo, porque todavía hay más.
¡Sí, fanáticos de estas increíbles competencias todavía hay mucho más para ustedes! Además del modo "Single Race", podrán participar de los espectaculares modos "Heat Race" y "Practice", en los que además podrán seleccionar... ¡los mismos 4 autos y las mismas 2 pistas! y, como si esto fuera poco, Swamp Buggy Racing tiene una excelente gama de "bugs" y colisiones fallidas a su disposición... ¡no se lo pierdan!



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wizard Works
INTERNET: www.headgames.net
SOPORTE MULTIPLAYER: ... los reyes magos tampoco

14%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Outrage / Interplay

Descent 3: Mercenaries

Por Santiago Videla



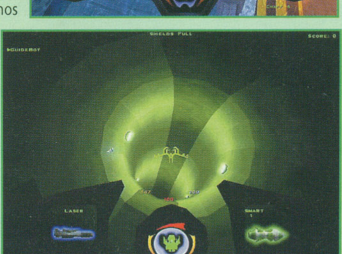
Esta es la primera expansión oficial para Descent 3 y posiblemente sea la única que vayamos a ver (en forma oficial, por supuesto), porque a pesar de que éste fue uno de los grandes clásicos del 99, este agregado no trae demasiadas novedades.

Mercenaries incluye una nueva campaña para el modo de un jugador, que está compuesta por siete misiones con una ambientación muy similar a la del original, pero con algunos enemigos nuevos, que si bien están bastante bien hechos no son nada del otro mundo.

Estas nuevas misiones aportan muy poco para todos aquellos que hayan jugado la versión original de Descent 3 y salvo por algunas contadas excepciones, el diseño de los nuevos niveles en líneas generales no está a la altura de los que vimos en la versión original, lo cual es una lástima.

La mayoría de estas nuevas misiones se desarrollan en escenarios bastante cerrados, con pocas salidas a sectores al aire libre y con pocos espacios lo suficientemente abiertos como para esquivar balas con comodidad.

Gráficamente, Mercenaries mantiene el excelente nivel de calidad al que este juego nos tenía acostumbrados, pero tampoco encontraremos mejoras notorias en este aspecto. Salvo por algunas nuevas texturas, los modelos de los nuevos robots y algunos efectos especiales, el resto es lo mismo de siempre.



Lo único que se destaca en esta expansión son los nuevos niveles para jugar en modo "Multiplayer", porque la ma-yoría están muy bien diseñados y son ideales para cualquiera que le guste jugar a Descent 3 por red o a través de Internet.

En pocas palabras, a menos que sean recontra-super-ultra fanáticos de Descent 3 o que estén buscando más niveles para jugar por red, esta expansión no es de lo más recomendable. Si están pensando en jugarla solos, lo más probable es que al poco tiempo de comenzar, desciendan al mudo de los sueños.



LO QUE SI: Los nuevos enemigos.
LO QUE NO: Los niveles son poco interesantes.

64%

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

¡Charlie Vive!

Las armas de UT que nuestro amigo hubiera disfrutado

Por Durgan A. Nallar

El suero regenerador no había hecho efecto. A pesar de que el cuerpo de Charlie estaba mucho menos lastimado (incluso la herida del pecho parecía cerrada), seguía siendo un simple cadáver. Presa de la desesperación, el doctor Picor se quitó los inmundos anteojos para enjugarse una lágrima y, en ese preciso instante, Charlie movió un dedo. Un solo dedo, el meñique de la mano izquierda. Sin embargo, aún con su miopía, la extraña personita que era el doctor Picor creyó distinguir el movimiento. Sobresaltado, volvió a calarse las gafas y examinó la mano del muchacho.

Lo pinchó con un herrumbroso tenedor, ahora un poco asustado. ¿Y si el suero realmente devolvía a la vida a su querido compañero de juegos? ¿Cómo lo explicaría? Ya era suficiente con haber profanado el cementerio... y en la Editorial no sabían nada de sus experimentos. Probablemente, se metería en un lío. Se aseguró que Charlie no volviera a moverse durante unos minutos y luego, suspirando -no sabía si de pena o de alivio-, envolvió el cuerpo en las frazadas y lo cargó en el viejo y leal Fiat 600. Creyó oír un débil quejido, ahogado por el ruido del motor al encender, y se volvió a observar el bulto negro. Una tenue llovizna seguía cayendo sobre Buenos Aires. Devolverlo al agujero en el suelo le llevó el resto de la noche.

Nostalgia

Estos días se ha desatado en todos lados una discusión feroz entre los jugadores de Unreal Tournament y los de Quake III Arena.



Lo cierto es que, digan lo que digan en el exterior, la mayoría de los argentinos parece inclinarse por el juego vertiginoso de Q3A contra el ritmo más pausado y táctico de UT.

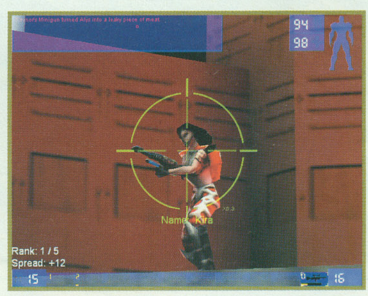
En el apartado de las armas, hay que reconocer que Q3A no aportó nada nuevo al género. UT, en cambio, dispone de un armamento fabuloso, que muchos desprecian porque no conocen sus posibilidades. Así que decidimos echar un poco de luz sobre la cuestión.

Por desgracia, ya no contamos con la presencia de nuestro querido asistente Charlie, el especialista en armas de XPC. El ya no está entre los vivos. Que esta columna sea, entonces, nuestro homenaje.

Tiro Loco

El Impact Hammer parece no servir para nada. Sin embargo, y tomen nota, en las manos de un experto este martillo neumático puede entrañar varias sorpresas. Supongan que Charlie hubiera venido corriendo hacia ustedes, directo y de frente como sólo él acostumbraba, y nosotros tuviéramos preparado el Impact Hammer. ¿Qué haríamos? Todas las armas en UT disponen de un disparo primario (el botón izquierdo del mouse) y uno secundario (el botón derecho del mouse). Si mantuviéramos apretado el botón primario podríamos cargar aire comprimido suficiente como para volarlo en pedazos al primer contacto, sobre todo si no llevara armadura. Pulsando el botón secundario, en tanto, podríamos desgarrarlo todo antes de que alcance a retirarse o termine de morir. ¡Y, con la suficiente práctica, hasta le podríamos rebotar sus proyectiles! Es posible hacerlo de verdad. Además, cargando suficiente aire comprimido, los mejores jugadores podrán ejecutar un "Impact Jump"; esto es, saltar más lejos impulsados por una descarga dirigida al suelo, un truco similar al "Rocket Jump" de Quake.

El Enforcer, por otra parte, es una pistola de impacto instantáneo, que usada además con el botón secundario dispara muy rápido, aunque así tiende a perder precisión. En UT es posible causar mayor daño según en qué parte del cuerpo se dispare. Por ejemplo, unos buenos tiritos en la cabeza de Charlie lo hubieran arrodillado al momento. ¡Y si tenemos la suerte de que otro jugador





sirven para hacer Rocket Jump.

La Minigun es una ametralladora normal, pero con el botón secundario incrementa vorazmente su velocidad de fuego al mismo tiempo que decrece su precisión. Ideal para combates mano a mano.

El Flak Cannon lanza una lluvia de filosos proyectiles que también rebotan como los discos del Ripper, y en su modo secundario descarga un cartucho explosivo que cae en arco, a modo de las granadas. A Charlie el Flak Cannon le hubiera caído muy simpático porque los cartuchos tienen pintada una carita sonriente.

El Rocket Launcher es un arma espectacular. Primario: lanza cohetes con todo y al viejo estilo; manteniendo presionado el botón primario, puede cargar más cohetes en el cañón, y podemos liberarlos todos a la vez cuando lo deseemos, o automáticamente cuando llegue a cargar hasta seis (imaginen el despelote que arma); secundario: los lanza como granadas, y también podemos cargar más. Si queremos que el grupo de rockets en lugar de salir en fila, lo haga en forma más compacta como para atacar un área pequeña, hay que apretar alrededor de un segundo el botón secundario durante la carga de cada uno. Otra cosa: sosteniendo en la mira al enemigo podremos lanzarles los cohetes en forma teledirigida (hay que esperar a que aparezca la retícula roja y ¡ZAS!). Por supuesto, se puede hacer Rocket Jump.

El Sniper Rifle de UT es el preferido de todo francotirador moderno. Con el botón secundario se activa el zoom, y manteniéndolo apretado podremos acercar la imagen hasta ver los pelos de la nariz de nuestros enemigos. Si no estamos escondidos, es mejor disparar sin hacer zoom, porque con un solo balazo te destapa el bocho y eso es para aprovechar.

La Chainsaw es una hermosa motosierra, el arma preferida de Charlie, en vida. Desde Doom que no veíamos algo tan chiche. Para usarla hay que activar el mutator del mismo nombre. Primario: acelera la sierra y pone la máquina en posición de penetración (...); secundario: corta torsos y cabezas de un golpe.

El Translocator es otra maravilla. Se activa tocando dos veces la tecla del 1 o una vez cuando tenemos el Impact Hammer en la mano. Primario: lanza el aparatito para que despliegue su antena y se active; secundario: nos teletransporta a la posición del Translocator, así estemos en el otro extremo del nivel. En los juegos de CTF, la bandera no se transporta, así que si se les había ocurrido, olvídenlo. Si alguien atina a destruir el antenudo aparatito, no habrá a dónde teletransportarse, con lo que podremos visitar a Charlie donde quiera



que esté (el Infierno, seguro). Secreto: ¡Hay lugares especiales que sólo pueden ser accedidos con un Translocator! Basta arrojarlos por el huequito, o allá arriba...

Finalmente, el más grosso de los grossos: el Redeemer, una bestialidad que le hubiera fascinado a Charlie. Con el botón primario, este impresionante bicho vomita un super recontra cohete atómico. Hay que lanzarlo bien lejos y salir de raje. ¡Lo seguirá una lluvia de carne enemiga sobre nuestras cabezas! Pero lo mejor viene con el disparo secundario: seremos el propio misil (estaremos mirando por la cámara que tiene cada cohetazo en el cabezal) y podremos guiarlo a gusto con el mouse. Ojo, el misil puede ser detenido por cualquiera con buena puntería. Casi escandaloso. Pruébenlo. Tengan por seguro que Charlie hubiera AMADO hacer Rocket Jump con el Redeemer...

¡Ah, pero miren! Acaba de llegar el buen doctor Picor a la redacción. Hacía mucho que no aparecía... Hmm, normalmente no es muy limpio que digamos pero, ¿de dónde vendrá todo cubierto de barro?



nos deje otro Enforcer al morir, podremos avanzar con dos de estas preciosuras a la vez!

El GES BioRifle arroja unas bolas tóxicas con el botón primario, pero manteniendo presionado el secundario escupe unas bolas inmensas que podrían convertir a Charlie en un moco viviente, al menos antes de explotar. Los glóbulos tóxicos se adhieren a techos y paredes. Sin embargo, el BioRifle no es especialmente apto para el Deathmatch; su verdadero valor reside en los combates de Capturar la Bandera, Dominación y Asalto, donde resulta útil minar una zona (los glóbulos reaccionan en cadena cuando algo orgánico los toca).

El Shock Rifle lanza un rayo de impacto instantáneo, con el que hubiéramos podido expulsar a Charlie fuera del Sistema Solar en los niveles de baja gravedad, y también una bola de plasma que sirve para lastimarle los pies a cualquiera que se haga el piola. Los trucos: lanzar una bola de plasma y acertarle con el rayo instantáneo provoca una explosión infernal de la que no se salva ni el gato. El atacado puede disparar a su vez una bola idéntica para detener las bolas del atacante (...), causando otro tipo de estallido.

El Pulse Gun dispara burbujas de plasma verde a una velocidad alucinante, y con el botón secundario se convierte en un rayo devastador que arranca trozos de carne con salvaje entusiasmo. Es un arma simple, pero muy efectiva y sólo apta para corta distancia. Combinada con el Damage Amplifier, corta pescuezos y divide torsos... ¡Ah, si Charlie hubiera vivido para probar estas maravillas!

¡El Ripper es la versión mejorada de la vieja Razorjack! Los discos dentados que lanza rebotan en pisos y paredes (en las épocas del primer Unreal, los usábamos para sorprender a Charlie cuando se escondía a la vuelta de los corredores y paredes). Con el botón secundario no sólo pueden decapitar, también se convierten en poderosas cuchillas explosivas que también

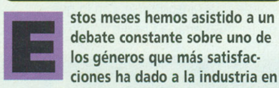
EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

El fin de las aventuras gráficas

¿Se extingue el género preferido por miles de argentinos?

Por Durgan A. Nallar



Estos meses hemos asistido a un debate constante sobre uno de los géneros que más satisfacciones ha dado a la industria en los pasados años, y que hoy parece asistir a su propia muerte. La preocupación de todos es evidente; podemos verla reflejada tanto en nuestro correo de lectores como en cada conversación donde hay algún entusiasta de las aventuras gráficas.

Los gustos de nuestros compatriotas son muy diferentes a los de, por ejemplo, un norteamericano. En todo caso, los argentinos tenemos más en común con los europeos. Los del Norte prefieren la exageración y la técnica refinada, sonidos cercanos al estruendo y colores caleidoscópicos. Como prueba, basta con mirar alguno de sus apabullantes espectáculos, por ejemplo la entrega de los Oscar o, sin ir tan lejos, casi cualquier programa de televisión y película. Derivado de esto, prefieren los arcades. Los del Viejo Continente, en cambio, son más cerebrales e introvertidos; todo en sus obras se encuentra impregnado del viejo romanticismo de los clásicos. Los argentinos, obviamente porque tenemos mayor condescendencia con nuestros ancestros italianos, franceses o españoles, cultivamos la misma idiosincrasia y, a pesar de que estamos subidos a la ola de la tecnología y la globalización, somos de carácter aplacado y por lo general más sentimentales. Para nosotros, una historia bien contada seduce más que la mejor escena de acción.

Esto tiene que ver con las AG desde el momento que es un género especial, con reglas y costumbres muy diferentes a las de cualquier otro, capaz de lograr un nivel alto de participación intelectual entre el jugador y la máquina. Requiere pensar, no ejercitar los reflejos, y tiene un mayor parecido con la lectura de un libro interactivo que cualquier otro género, porque implica la necesidad de resolver puzzles para progresar en una historia. Las AG fueron aceptadas masivamente por el público habituado a la lectura y atravesaron toda una época de gloria, pero hoy la han perdido por completo. ¿Por qué?

Hay varios motivos. El género evolucionó a la par de la tecnología de hardware, yendo desde un simple parser de texto hasta una mezcla de fondos planos en alta resolución dibujados a mano y personajes 3D, como el exquisito Grim Fandango. Pero se detuvo. La llegada de las placas de video capaces de presentar gráficos tridimensionales a una velocidad endiablada impuso otros géneros más relacionados con la creciente potencia de los equipos. Los desarrolladores han creído ver una nueva frontera y tratan de explotarla. Por desgracia, la mayoría de las AG, como todos los juegos, provienen de los Estados Unidos, donde el público, recordemos, es más afecto a los arcades. En consecuencia, han cesado en la realización de esta clase de productos porque no se venden. El nombrado Grim Fandango fue un fracaso comercial, a pesar de que es una de las mejores AG y la prensa especializada no ha hecho más que aclamarla. En tanto, tampoco se interesan en hacerlas para el resto de América debido al tremendo índice de piratería, que torna poco rentable una producción que suele superar fácilmente el millón de dólares.

> **"Una buena historia siempre es bienvenida pero, para la mayoría, hoy resulta insoportable ver una pantalla estática que necesita ser explorada con el puntero del mouse."**

Una buena historia siempre es bienvenida pero, para la mayoría, hoy resulta insoportable ver una pantalla estática que necesita ser explorada con el puntero del mouse. Si no hay movimiento, si no hay acción en tiempo real, el público tiende a aburrirse muy rápido. La característica sobresaliente de las AG -el guión- ha sido absorbida por otros géneros, que necesitan de ella para destacarse entre una feroz competencia. Starcraft (estrategia en tiempo real) y Half-Life (arcade 3D en primera persona) contienen historias elaboradas. Quizás el mejor exponente de esta simbiosis sean los juegos de rol que, a pesar de girar en torno a un argumento, requieren combatir y mejorar habilidades como una de sus principales características.

En tanto, en la Argentina muchos sufrimos la carencia de una buena AG. No estamos por completo desamparados, ya que cada cierto tiempo algún producto nos llega desde la vieja Europa; por ejemplo, los juegos de la francesa Cryo Interactive (de los cuales analizamos dos en este mismo número), clásicas aventuras que requieren serenidad y abstracción, que tal vez no impresionen por sus méritos en el aspecto gráfico, pero que todavía mantienen intacto el espíritu del género. En el horizonte, por otra parte, hay indicios de que no todo está perdido para las aventuras gráficas. La tercera entrega de Simon el Mago -en forma tridimensional- se encuentra en preparación, aunque tal vez contenga algún elemento de acción; también existe el rumor de que LucasArts estaría trabajando en el cuarto capítulo de Monkey Island.

Es evidente que el género no ha muerto, apenas sufre una transformación. Lo mejor de sí ha sido tomado por los desarrolladores más visionarios, que simplemente están aprovechando el furor de las nuevas tecnologías gráficas. Sin embargo, estamos seguros de que nos aproximamos a un resurgimiento. El hardware nuevo, después de todo, es el ideal para proporcionarnos el mejor entorno, más vivo que nunca, de una buena y apacible historia.



LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

TE REGALA UNA HORA PARA JUGAR EN



50 MAQUINAS DE ULTIMA GENERACION PARA JUGAR EN RED!

QUAKE III ARENA, UNREAL TOURNAMENT, HALF-LIFE, RE-VOLT, STARCRAFT, KINGPIN, STAR WARS E1: RACER, FIFA 2000 Y MUCHOS MAS!



MEDIDAS: 59X82 CM

Y ADEMAS, LAS PRIMERAS 2000 PERSONAS EN ACERCARSE A CONFEDERACION CON NUESTRO CUPON, SE LLEVARAN ESTE SENSACIONAL POSTER!

DIRECCION: OLAZABAL 2352 (a pasos de Av. Cabildo y Juramento)
Capital Federal / TEL. 4787-4149 / 4787-3716

HORARIOS VALIDOS PARA ESTA PROMOCION : LUNES A JUEVES DE 10 A 17 HS. / VIERNES Y SABADOS DE 10 A 14 HS. / DOMINGOS DE 15 A 17 HS. - VALIDEZ DE LA PROMOCION DEL 1 AL 31 DE MARZO DEL 2000

RECORTAR POR LA LINEA PUNTEADA - NO SE ACEPTAN FOTOCOPIAS

CUPON VALIDO POR UNA HORA DE JUEGO EN CONFEDERACION

NOMBRE Y APELLIDO
NICK O IDENTIFICACION
NRO. DOCUMENTO — TELEFONO
DIRECCION
C.POSTAL — LOCALIDAD
PROVINCIA
E-MAIL — EDAD
¿QUE JUEGOS TE GUSTARIA VER EN CONFEDERACION?

BASES DE LA PROMOCION

1) El presente cupón autoriza a una sola persona a hacer uso de las instalaciones de Confederación S.A. durante una hora en los horarios previstos en este aviso. 2) No se admite la presentación de cupones fotocopiados, y es obligatorio dejar en manos de Confederación S.A. el cupón debidamente completado. 3) La validez de esta promoción es del 1 al 31 de Marzo del 2000 inclusive. 4) XTREME PC no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los participantes de esta promoción que pudiera ocasionar el uso de las instalaciones de Confederación S.A. 6) Confederación S.A. puede modificar las fechas de inicio y finalización de esta promoción sin previo aviso. 7) Confederación S.A. se reserva el derecho de admisión y permanencia en el local. 8) El presente cupón no es válido fuera de los horarios indicados en este aviso. 9) XTREME PC y Confederación S.A. podrán utilizar con fines comerciales y estadísticos la información obrante en los cupones de la promoción. 9) La participación en esta promoción implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte XTREME PC y/o Confederación S.A. sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas. 10) Se entregará únicamente un (1) póster por cupón hasta agotar el stock de 2000 unidades. 11) El cupón no se puede canjear por dinero, y sólo es efectivo para esta promoción.

Impact

Por Fernando Brischetto

Impacto es lo que produce este nuevo emulador de arcades en 3D de compañias tan famosas como Capcom y Taito, que reproduce fielmente estos juegos que probablemente se conviertan en los nuevos clásicos para la generación de arcademaníacos de los '90. Ah, casi me olvidaba: ¡Bienvenidos a una nueva entrega de la nostalgia computarizada!



Emulador:
Impact!

Sistema emulado:
ZN1/ZN2 de Capcom - FX-1 de Taito

Requerimientos Mínimos:
Placa 3D de 8 megas - DirectX 7.0 - P II de 300+ MHz

Soporta:
Direct 3D / Glide / OpenGL

Recomendado:
PII 450+ MHz - TNT 1 / 2

Las golpizas de los clásicos Street Fighter y similares ahora en 3D.

Luego de bastante tiempo llega un emulador del cual vale la pena hablar. Impact! emula los sistemas de algunos de los primeros juegos de lucha en 3D junto con un "colgado" Tetris de Capcom (es la primera vez que lo veo). Esta es la lista de juegos soportados:

Capcom:
Street Fighter EX (Asia/Japón - 1997)
Street Fighter EX+ (USA/Japón - 1997)
Rival Schools / Justice Gakuen (Asia/Japón- 1997)
Tetris: The Grand Master (Japón/USA)
Taito:
Psychic Force (Japón - 1995)
Capcom/Takara:
Battle Arena Toshinden 2 (Japón -1995)

Para los que no conocen estos juegos, les comento que son la evolución al 3D de la serie Street Fighter; en el caso de los EX, Rival School es un juego muy similar en cuanto al estilo pero de una calidad gráfica muy superior, con personajes mucho más detallados. Este juego trata de la lucha por la supremacía en los deportes (aunque en algunos casos no parece muy adecuada la vestimenta para el deporte, más aún con personajes como Tiffany) de dos colegios de Japón, aunque, como en todo potrero, terminan limando sus "diferencias" deportivas a las piñas y con lo que tienen a mano, ya sea el balón de fútbol o el bate de béisbol. Todo vale.

Pasando al juego de Taito, Psychic Force, del cual posiblemente se haga una conversión de la secuela a PC, es un juego que hará las delicias de los fanáticos del Kame Kame y frasecitas ponjas por el estilo ya que es una especie de Dragon Ball místico (las luchas son en el aire, con todo tipo de efectos y conjuros), o algo así como "Lili Süllos con la fuerza de Goku", o sea que mientras te lee en voz alta el horóscopo te patea el traste.

Todo un logro para esta "secta" de psíquicos que deberán vencer al malo de la película que bien podría ser un chanta como Schiariti, con la diferencia que éste sí tiene poderes.

Después tenemos el juego de Sony, que fue uno de los primeros arcades de lucha en 3D que saliera para la consola PlayStation, Battle Arena Toshinden 2, que a pesar de ser el arcade y no una conversión es muuuuy feo, los personajes parecen salidos de un programa shareware de hace demasiados años. No logra otra cosa que dormirnos.



Ken suma otra victoria, como era de esperarse.

¡Características de Impact!

Más allá de la calidad de los juegos, el emulador tiene música en casi todos los juegos que soporta y siempre sonido. Es compatible con los plug-ins de gráficos de PSemu, cosa muy interesante ya que están más optimizados que los que acompañan al emu. Lo único malo es que tendremos que cambiar el nombre de las librerías de render a mano. Lo demás está muy bien, ya que podemos activar y desactivar en cualquier momento la cantidad de cuadros por segundo y algunas cositas más como para mejorar la perfomance de nuestro sistema. Todo esto en su primera versión. Para terminar, el sitio oficial es **http://www.impactemu.com** pero en los últimos tiempos ha dejado de funcionar. Esperamos que sólo estén actualizando la página y no que sea el fin de este prometedor programa.

¡Hasta la próxima!

PLANESCAPE TORMENT

Por Mariano Firpo

Esta guía está compuesta por cuatro partes: La creación del personaje, nuestros aliados y enemigos, las soluciones y algunos truquitos. El juego posee gran cantidad de variables, desde las características o la alineación hasta las líneas de diálogo que escojamos, lo cual permite resolver las situaciones a las que nos enfrentamos de distintas formas. Cualquier personaje creado puede completar el juego en su totalidad. Para algunos resultará más fácil que para otros; los guerreros resolverán los problemas a la fuerza, los magos con su astuto intelecto y los ladrones se dedicarán a llenar sus bolsillos mientras buscan algún punto intermedio para terminar con sus dificultades o para huir, en el peor de los casos.

UN PERSONAJE A MEDIDA

La creación de nuestro personaje -Nameless One- es una de las fases más importantes del juego. Este comienza siendo un humano-guerrero de nivel uno. Todas las características comienzan con una puntuación de 9, y disponemos de 21 puntos para repartir entre ellas de manera de incrementarlas a nuestro gusto hasta un máximo de 18 cada una. Otros puntos extras nos serán otorgados en la medida en que nuestra experiencia suba y alcancemos nuevos niveles, lo cual nos permitirá hacer ligeros ajustes. Las características son:

Strength (STR): Es nuestra fuerza física, la cual nos permitirá cargar un determinado peso, realizar mayores daños en combates cuerpo a cuerpo, mejorar el chance de golpear exitosamente a un enemigo y forzar todo tipo de cerraduras con mayor facilidad. Es muy importante llevar la fuerza por encima de 18 si se quiere ser un buen guerrero, la cantidad de daño adicional y las probabilidades de golpear con éxito mejoran notablemente. Un personaje de STR 25 es algo temible y nada fácil de contrarrestar.

Dexterity (DEX): La medida directa de cuán ágiles somos. Una destreza de 18 incrementa nuestros chances de esquivar los golpes enemigos reduciendo la clase de armadura (CA) en 4 unidades -en D&D cuanto menor es la AC mejor evadiremos los ataques enemigos-. Incrementar durante el juego la DEX por encima de 18 no produce grandes cambios, con una DEX 25 sólo obtendremos un CA -6.

Constitution (CON): Digámoslo de esta manera, un personaje con 18 de CON es un grosso jugador de fútbol americano, mientras que uno de 9 o menos es un flacucho nerd. La constitución determina nuestros puntos de vida, que simbolizan la cantidad de daño que podremos recibir antes de morir y la capacidad regenerativa de nuestro medio muerto personaje. Es extraño decir esto pero la CON no es muy importante, nuestro personaje es inmortal (salvo raras excepciones) por lo que solo va a ser necesario mejorarla en las últimas instancias del juego.



Intelligence (INT): La capacidad de razonamiento y la agilidad mental están involucradas en esta característica, una de las más importantes del juego. La cantidad de líneas de diálogo que dispondremos depende de nuestra INT, así también como la capacidad máxima de sortilegios que podremos tener en nuestro libro de hechizos. Lore (conocimientos), una de las habilidades de nuestro personaje, la cual permite identificar objetos mágicos, está relacionada con esta característica.

Wisdom (WIS): Es la sabiduría de nuestro personaje. Nos ayudará a resolver un buen número de quests (búsquedas) que incrementarán nuestras habilidades, hechizos y características. Un alto valor de WIS nos garantiza un bonus de experiencia (10-30 %), lo que nos permite subir de nivel con mayor facilidad.

Charisma (CHA): Es el carisma o presencia de nuestro héroe. Esta nos permite tener un mejor diálogo con personajes reticentes a escucharnos, o que simplemente tienen algo en nuestra contra. Esto también puede ser logrado con un hechizo llamado "Friends", evitándonos así malgastar nuestro preciados puntos extras.



El juego nos permite desarrollar tres profesiones: guerrero, ladrón o mago. Estas dos últimas clases podrán adoptarse cuando nos encontremos con personajes dispuestos a enseñarnos sus habilidades -Mabbet para mago y Ratbone para ladrón-. Queda en nosotros elegir una y abocarnos a ella o incurrir en las tres. Mientras que en el juego de rol de tablero de AD&D sólo se puede ejercer varias profesiones a la vez y los puntos de experiencia se reparten equitativamente, en Planescape: Torment nuestro personaje puede optar por una, cambiar en una instancia, para luego retomarla en cualquier momento -algo imposible en el juego de mesa-. Si decidimos ser un mago, nuestros atributos principales deberían ser INT (18) y WIS (18) y seremos capaces de ver los excelentes efectos que vienen acompañados con cada sortilegio. Un guerrero debería maximizar su STR (18), y mejorar DEX y CON (18) y (12) a elección, lo cual le permitirá atravesar los combates con mayor facilidad. El ladrón es muy similar al guerrero: aunque su principal característica es la DEX (18), también puede beneficiarse de una alta STR, haciendo de su habilidad backstab (emboscar) un arma letal. No hay que olvidar que para poder desenvolvernos mejor en la aventura, una INT 15 o superior podría ser de gran ayuda, pero habría que sacrificar algunos puntos de otros atributos.

Los puntos de vida (PV) se incrementan cada vez que alcancemos un nuevo nivel. Un guerrero obtiene 1-10 PV por nivel, un ladrón 1-8 y un mago 1-4. Estos valores pueden ser modificados por bonificaciones en la CON. Los cambios de clase pueden producir modificaciones a la hora de obtener puntos de vida. Por ejemplo: un mago de nivel 3 que opta por realizarse como un ladrón, solo obtiene 1 ó 2 PV hasta alcanzar el nivel 3, a partir de ese momento las reglas se normalizan.

En conclusión, si llevan al desarrollo una sola profesión, serán más poderosos pero sus capacidades se hallarán limitadas, en la medida que prosperen y obtengan nuevos aliados esas deficiencias se verán compensadas por sus nuevos compañeros.

La alineación es otro de los puntos importantes del juego, el bien y el mal se hallan solo equilibrados por la balanza de la neutralidad, al igual que lo hacen la legalidad y el caos. Torment está diseñado para llevar un conducta Lawful Good (Legal Bueno). Muchos de los objetos más poderosos solo serán accesibles si estamos bajo las leyes de esa alineación.

En XPC optamos por desarrollar diferentes conductas. Dan se dedicó a la maldad y, blasfemando a su amada, recibió una maldición que lo obliga a rondar las calles del anillo de Sigil en busca de una cura. Santiago hizo su cruzada como un buen pibe -queriendo alcanzar el Monte Selestia- y tuvo acceso a unos buenos objetos, bendiciones, cosas con las que los demás ni soñábamos. Yo me dediqué a ser un verdadero personaje Neutral: si mataba a algún tipo malo hacía lo mismo con algún indefenso vagabundo o, cuando realizaba demasiadas acciones buenas, después me dedicaba a redimirme. Por ejemplo, me pedían que hablará con un personaje para que no se suicide y yo lo convencía de que no había ninguna razón para vivir -Dan, por otro lado, hubiera optado por entrarle a fierrazos-. Todas esas diferencias hacían de cada experiencia algo único. Queda en ustedes elegir la que más los divierta o identifique con su alter ego.

AMIGOS Y ENEMIGOS

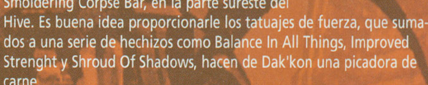
Uno de los puntos flojos de Torment es la poca cantidad de aliados que disponemos para elegir y formar nuestro grupo aventurero. Claro que esta carencia se compensa gracias a la bien definida personalidad de cada integrante. Aquí se detallarán cada uno de ellos con sus virtudes y defectos, así también como una serie de criaturas que pululan en la ciudad de las puertas y los diferentes planos.



Morte: La calavera parlante será nuestro primer aliado. Es un guerrero que no produce estragos entre los enemigos, pero posee gran cantidad de puntos de vida y una serie de inmunidades que lo convertirán en un excelente blanco de todo tipo de ataques. Es incapaz de equipar armas, llevar tatuajes o anillos, pero puedo cargar nuestro equipaje, convirtiéndolo en una excelente mochila. En los niveles más avanzados, Morte puede ser una gran ayuda y sus habilidades muy útiles, sobre todo la llamada Litany of Curses, que impide a los magos realizar sus hechizos.

Dak'kon: Pertenece a la raza de los honorables Githzerai provenientes de Limbo y es uno de los mejores aliados que puede acompañarnos. Sus habilidades como mago-guerrero nos ayudarán a lo largo de toda la aventura. Aunque no es un excelente mago, sus hechizos pueden servir para debilitar a los enemigos antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo, el lado fuerte de Dak'kon. Posee una espada, Karach, que evoluciona en la medida que su portador alcanza los distintos niveles y le garantiza poderes adicionales.

También lleva en su equipaje un extraño objeto -the Unbroken Circle of Zerthimon- con el cual podremos aprender una serie de excelentes hechizos y mejorar las capacidades de Dak'kon, si disponemos de la suficiente INT y WIN. Este aliado puede ser encontrado en el Smoldering Corpse Bar, en la parte sureste del Hive. Es buena idea proporcionarle los tatuajes de fuerza, que sumados a una serie de hechizos como Balance In All Things, Improved Strenght y Shroud Of Shadows, hacen de Dak'kon una picadora de carne.





Annah: Una tiefling ladrona de muy malos modales, también nos será de gran ayuda. Annah es esta adorable chica y cumple con su profesión, proveyéndonos de todo tipo de objetos (algunos de ellos imposibles de comprar), y haciendo las veces de exploradora y asesina en los niveles más difíciles. La veremos por primera vez en la parte noreste del Hive pero solo nos podremos unir a ella una vez que alcancemos Buried Village y le entreguemos la esfera dorada a Pharod. La combinación stealth-backstab nos puede servir para eliminar enemigos peligrosos

o para encargarnos de toda criatura en el mapa -una idea excelente si la Compañía se encuentra muy lastimada-, mientras Annah pueda correr y volverse a esconder. La habilidad para abrir cerraduras es poco importante al principio del juego, debido a que Dak'kon puede abrir los cofres de un tortazo. Pero se vuelve más importante en las etapas finales del juego. Annah también puede detectar trampas, pero habrá que desplazarse con menor velocidad y estar dispuesto a desarmarlas.



Ignus: Un mago humano poderoso (parece la antorcha humana), que debido a sus actos pirómanos ha quedado atrapado entre los planos Material y Fuego Elemental. Se encuentra en el mismo bar en que encontramos a Dak'kon. Lo podremos rescatar una vez que hallamos encontrado el Decanter Of Endless Water y conozcamos la palabra que activa su poder. Para eso deberemos viajar hacia The Drowned Nations, penetrar en las catacumbas, hablar con Glyve, recuperar el objeto y dirigirnos a Lower Ward, en donde encontraremos a Nemelle, quien conoce la palabra de poder. Una vez que usemos la jarra sobre Ignus, éste se unirá al grupo. Posee un gran número de hechizos, todos relacionados con el fuego, y es capaz de enseñarnos algunas de sus habilidades mágicas a cambio de un pequeño sacrificio. Ignus no es un muy buen personaje, pero es mejor tenerlo en el grupo que rondando por ahí. Es muy inteligente, lo que le permite adquirir poderosos hechizos. Posee una constitución elevada. Los diálogos con Ignus semejan una charla con alguien bien pirucho y poco podremos discutir con él.



Fall-From-Grace: Es un excelente complemento para nuestro grupo. Aunque pertenece a una raza de criaturas vampiros, los súcubos, Grace (como la llama Morte) se encargará de mantener nuestro puntos de vida por encima de cero, mientras el poder de su dios la ayuda. Como clérigo posee un gran arsenal de sortilegios curativos y algunos ofensivos como Call Lightning. Grace se encuentra dirigiendo un lugar llamado Brothel of Slating Intellectual Lusts, dentro de los límites de Clerk's Ward, y podremos incluirla en nuestro grupo una vez hablemos con ella de nuestra extraña situación y completemos la tarea que nos encomienda.

Vhailor: Pertenece a la facción de los Mercykiller, es un espiritu cuya alma no descansa en paz y anima una extraña armadura. Vhailor parece desconocer el hecho de que está muerto e intenta mantener el orden y la justicia que su facción impone diariamente. Al igual que Morte, es un guerrero que puede proporcionar un poco de apoyo a la hora de repartir golpes. Aunque su clase de armadura deja mucho que desear -¿algo irónico, no?- posee gran cantidad de puntos de vida y su hacha, Final Judgment, puede hacer un considerable daño (5-15 más 1-6 por fuego) que se duplica al enfrentarse a criaturas caóticas. Podremos unirlo al grupo una vez que rescatemos al Deva y retornemos su espada en el nivel de la prisión. Una vez



abierto el portal deberemos cruzarlo sin entrar al mismo e intentar tomar una pieza de su armadura. Después, solo nos quedará pedirle que se una al grupo. Vhailor puede volverse muy poderoso en las etapas finales del juego pero todo se mantendrá bien mientras nuestra alineación esté de su lado.



Nordom: Pertenece a la raza de los Modrons, criaturas lógicas que habitan los planos mecánicos y no actúan como individuos, sino como una mente colectiva. Solo ellos pueden comprender sus patrones de vida y comunicarse telepáticamente a grandes distancias con sus superiores. Primus es el absoluto soberano de los Modrons y, a partir de él, nace la pirámide social a la cual Nordon pertenece. Para poder hacernos de este compañero, deberemos obtener "The Modron Cube" en "The Curiosity Shop" -Clerk's Ward-. Es necesario hablar con los miembros de esta raza en el burdel de Fall-From-Grace y con la información disponible manipular el cubo Modron, tras lo cual accederemos a Modron Maze. Una vez que resolvamos la mayor parte del laberinto, podremos acceder a una habitación en donde se encuentra este extraño personaje, y solo nos quedará pedirle que se una al equipo. Nordom es un guerrero que posee habilidades de combate de largo alcance. Su ballesta puede ser mejorada si entablamos una charla con él y disponemos de la suficiente INT. En los diálogos podremos "programar"a Nordom para que ejerza una profesión u otra -lo cual produce modificaciones en sus atributos- y a partir de esto obtendremos nuestros propios beneficios.

Para equilibrar un poco las cosas, Torment pone a nuestra disposición una serie de criaturas que harán que nos descostillemos de risa. Otras harán que llorar pidiendo clemencia no se vea para nada humillante o simplemente nos pondrán a correr como locos.



Zombis: Son las primeras criaturas que encontraremos pululando en la zona del mortuorio; son prácticamente inofensivas y actúan según ordenes. Algunos de ellos poseen secretos, enterrados en las profundidades de sus putrefactos cuerpos.



Esqueletos Gigantes: Aunque débiles, estos huesos andantes pueden ser un dolor de cabeza al momento de asestarnos un golpe; es preferible que a los golpes los reciba Morte, que tiene un parietal de fierro, o andar a las corridas en busca de una salida.

Abishai: Muy similares a los draconianos de los mundos de Dragonlance y pertenecientes a los baatezu como grupo inferior de la infantería. Caminan por el Hive, y nos atacarán si los molestamos, en tal caso, si no estamos bien equipados vamos a terminar siendo una exquisita cena. Podremos hacer con ellos unos buenos puntos de experiencia después de enfrentar una muy dura batalla. Existen tres tipos básicos de Abishai: negros, verdes y rojos, siendo los últimos la escala superior en poder.




Cranium Rats: Estas ratas mutantes son pan comido cuando se hallan solas o en número reducido, pero en grandes grupos sus mentes se alinean, convirtiéndose en una inteligencia superior capaz de lanzar sortilegios y usar otro tipo de habilidades.


Gehreleth: Un demonio que se alimenta y crece de los cuerpos de los muertos. Es muy temido y puede producir un considerable daño. Pocas armas pueden herir a estos engendros provenientes de las fauces de Carceri.


Glabrezu: Si de algún demonio hay que correr, éste es el más indicado. En su clase miden más de dos metros, y tienen brazos y pinzas capaces de atravesar los cuerpos de los Titanes. Con su cabeza canina y su astucia suelen tentar al mortal con poder y conocimiento... Todo tiene un precio, pero la vida es mucho pedir, así que tengan cuidado con este exponente de los tanar'ri.


Lemure: Son parte de las hordas baatezu y parecen humanos de manteca semi-derretidos; no representan ninguna amenaza, son lentos, débiles y no pueden soportar el filo de una buena espada. Para untar en una galletita.


Mercaderes: Si hay algo que temer en todo el juego son los mercaderes. Aunque no representan una amenaza física, si lo son para nuestros bolsillos. Abusarán de nuestro avaricia y deseo de poder extrayéndonos todo nuestro dinero, con el solo hecho de mostrarnos los bonitos objetos que tienen a la venta.


Shadow: Espíritus sombríos que nos acecharán a lo largo de toda la aventura. Algunos son débiles, otros peligrosos y los últimos a los que nos enfrentaremos serán inmortales.


Wererats: Siguiendo la línea de los hombres lobo, ésta es una especie medio rata, medio hombre. Estos licántropos habitan las zonas subterráneas (debajo de la casa de Lothar). No tienen buen carácter pero tampoco son peligrosos y, aunque nos mastiquen un poco, no terminaremos siendo uno de ellos.

UN PASEO GUIADO POR SIGIL Y ALREDEDORES

Tengan en cuenta que estas soluciones están diseñadas por un personaje totalmente neutral, de alta inteligencia, por lo que puede no ser totalmente útil en el desarrollo de un personaje con otras características.

La historia comienza cuando, trasladados en una camilla metálica, somos introducidos en el mortuorio. Al despertar, nuestro personaje no recuerda su pasado ni su nombre, así como tampoco nada en lo referente a su condición. Nos encontramos en el segundo nivel del mortuorio y aquí es donde encontraremos a Morte, el cual ayudará a convencernos de que no estamos muertos y se unirá a nuestra causa. No se olviden de charlar con todo el mundo, incluyendo nuestros aliados (a excepción de los personajes redundantes) y examinar todo



lo posible. Pueden entablar diálogos con Morte cuando se hallen perdidos o no sepan para dónde agarrar.

Lo primero que debemos hacer es encontrar el bisturí (scalpel) en los cajones cerca de nosotros; allí mismo también obtendremos un par de vendajes. Después podremos examinar los zombis en busca de la llave y encargarnos de eliminarlos para obtener 65 puntos de experiencia (PE) por cada uno (si están seguros que no tiene otro tipo de utilidad). Con la llave en nuestro poder, diríjanse a la puerta en el noroeste y con un simple clic se abrirá. En la próxima habitación examinaremos al zombi 965 y luego atravesaremos la puerta norte. Si tanteamos los zombis de esta habitación, encontraremos unos vendajes en el cuerpo del 396 y, usando el bisturí, podremos obtener una nota del zombi 1201 (250 PE) y un pendiente.

Es tiempo de hablar con Dhall -un dustmen que anota las entradas al mortuorio-, ignorando la advertencia de Morte, con lo cual podremos aprender algunas cosas muy interesantes. Caminando hacia la próxima puerta nos encontraremos con otros zombis. Si seguimos avanzando hacia el este nos cruzaremos con una mujer dustmen, Ei'Venes, que nos pedirá que le consigamos dos objetos, needle-thread y embalming fluid. Al primero lo encontraremos en el zombi 506 mientras que al segundo lo podremos obtener de una de las habitaciones del suroeste. El zombi 821 es en realidad un espía anarquista que conoce la localización del portal de salida (250 PE) y puede disfrazarnos de zombi si le entregamos los materiales para Ei'Venes. Por otro lado, si cumplimos con lo que la mujer nos pide, obtendremos 1 PV extra y 250 PE.

Ahora nos dirigiremos al 3er piso por las escaleras que se hallan en una de las habitaciones del sur. Nuestro objetivo es conseguir una llave ubicada en el lado oeste. Podremos matar a los dustmen que se hallan en la habitación (15 PE), rompiendo sus cuellos (250 PE la primera vez) o evitarlos de manera de que no alerten a los guardias. En la parte norte podremos revisar una cajonera (romperla si se resiste) y obtener algunos objetos. Explorando un poco más podremos encontrar en los alrededores un needle-thread, y un pedazo de basura que nos será útil en otro momento (la llave de un portal lejano). También hallaremos un Bone Charm (la llave para el portal del primer piso). Hacia el oeste encontraremos la llave en una de las estanterías, que abre la puerta del segundo piso y da acceso a las escaleras que acceden al primero. Casi cualquier cajonera cerrada puede ser forzada para husmear su contenido, si obtenemos el iron prybar en uno de estos cuartos. Ahora podremos descender al segundo piso, hacia "the south preparation room", y abrir el portón de las escaleras. Revisando un poco más podremos encontrar un pendiente que puede ser identificado con la información del zombi 79 en el tercer piso. Es hora de descender las escaleras. Una vez nos





hallemos en el primer piso, caminaremos hacia el oeste, dirigiéndonos al "Northwest Memorial Hall", en donde encontraremos a Deionarra. Nuestra amada nos enseñará a resucitar a nuestros compañeros (1000 PE) y nos hablará de los portales para escapar del mortuorio (otros 500 PE). En este nivel existen algunos esqueletos gigantes que pueden estar de mal humor haciendo que corramos de un lado a otro; podremos evitarlos o intentar desmantelarlos con el libro Tome of Bone and Ash, que se adquiere del Zombie 732 en el "Southeast Memorial Hall". Para salir del mortuorio podremos hacer dos cosas: convencer a Soego para que abra las puertas principales o escaparnos por el portal (al norte de Deionarra) con la llave Bone Charm, lo cual nos transportará a una antigua tumba.

THE HIVE Y RAGPICKER'S SQUARE

Una vez que salgamos del mortuorio, nos hallaremos en la parte nordeste del Hive. Éste está compuesto por cuatro secciones principales: nordeste, sureste, noroeste y suroeste. En el medio de ellas podremos visitar el Alley of Dangerous Angles. La región en donde nos encontramos contiene el mortuorio, The Gathering Dust Bar, la casa de Angynar, el hospedaje de Shilandra y varios lugares interesantes. En la medida que recorramos el Hive, tendremos una serie de combates (ladrones que buscan nuestro dinero) o alguna treta que nos quieran jugar, así que hay que tener cuidado y tener bien en claro dónde se puede descansar, para que no nos tomen por sorpresa. Si nos encontramos en la tumba podremos tomar 50 monedas y



una importante nota. Lo primero que podremos hacer es dirigirnos hacia la zona sureste, entrar al Smoldering Corpse Bar y hablar con Dak'kon para que se una al grupo. Seguir registrando el lugar y charlar con O, lo cual nos garantizará +1 WIS. El dueño del bar tiene nuestro ojo, por el cual pide 300 monedas. En la región suroeste existe un mercado en el cual podremos vender todas las chucherías que juntamos en los combates. Con el ojo en nuestro poder, obtendremos 1000 PE y mejoraremos algunas de nuestras habilidades. En el bar podremos encontrar dos Abishai (a quienes, según Morte, es mejor no hablarles), Ilquix, un Glabrezu que da la ilusión de ser un humano, Drasilla, una mujer que nos contará de la situación de Ignus, Candrian, que puede ayudar a retornar a Ingress a su hogar y otros personajes de menor importancia.

Ahora nos dirigiremos a Ragpicker's Square, en donde podremos elegir cuál profesión desarrollar. Si hablamos con Ratbone podremos aprender a ser un ladrón, mientras que si hablamos con la vieja Mebbeth y cumplimos las misiones que nos asigna podremos aprender el arte de la magia. Si elegimos ser magos, nuestro primer objetivo consistirá en encontrar unas hierbas. Nos dirigiremos hacia el mercado (región suroeste) y hablaremos con el mercader de frutas; a continuación necesitaremos buscar un jardinero. Mourns-for-Trees es



el indicado, y se encuentra al norte del Smoldering Corpse Bar. Después de conseguir las semillas, regresaremos para emprender nuestra segunda misión. Viajaremos nuevamente hacia el mercado, en donde hablaremos con uno de los mercaderes (Giscorl) para luego regresar con las ropas lavadas que Mebbeth nos había pedido. El último encargo consiste en llevarle un poco de tinta que supuestamente Kossah-Jai nos puede suministrar, pero al llegar al mercado ella nos informará que no es capaz de ayudarnos y deberemos buscar a otra persona. En el lado este del mercado podremos encontrar a Meir'am, la cual nos puede suministrar un poco de tinta. Necesitaremos un recipiente para recogerla, que podremos conseguir en el mercado. Con la tinta en nuestro poder, retornaremos a la tienda de la vieja en donde podremos adquirir la clase de mago, algunos objetos mágicos y una serie de hechizos para escribir en nuestro libro.

En Ragpicker's Square podremos completar una serie de misiones que nos garantizarán algunos puntos de experiencia extra. Uno de los recolectores de cuerpos (Nodd) nos pedirá que encontremos a su hermana Amarysse. Ella se encuentra al sur del bar en donde hallamos a Dak'kon y nos proporcionará un poco de dinero para Nodd. Una vez que cumplamos el deseo de Amarysse, recibiremos nuestra recompensa. En una de las casas del sur hallaremos un mago, Jarym, que nos ofrecerá un buen premio si somos capaces de conseguirle un



rubí. En el cuadrante noroeste podremos encontrar a Mar, quien nos pedirá que entreguemos una caja a Ku'atraa, que se encuentra en el werehouse de la región sureste. Desgraciadamente, Ku'atraa no aceptará la caja y nos pedirá que se la entreguemos a Brasken, el cual vive en un hospedaje en la parte suroeste del Hive. Después de esto deberemos encontrar a Shilandra, que vive en las cercanías del mortuorio, con lo que obtendremos la dirección de nuestro destino final. Nos dirigiremos a la catedral en el centro del Hive (ojo que la entrada es difícil de encontrar). Dentro de ella hablaremos de la caja con Aola, el sacerdote de Asokar. Éste será capaz de liberarnos del maldito artefacto y se quedará con el rubí que contiene como pago por sus servicios. Podremos comprar la gema por unas monedas, retornar donde se hallaba Mar y entregarle el rubí a Jarym para obtener unos PE extras.

Regresaremos a la zona del mortuorio y podremos encontrar, cerca de un extraño monolito, a Sev'Tai, quien nos pedirá que venguemos a sus hermanas muertas, eliminando tres bandidos que se hallan próximos al Smoldering Corpse Bar. Esta puede ser una dura batalla, así que tomen las debidas precauciones. Cuando hallamos terminado con ellos, podremos recibir la experiencia con Sev'Tai.

Rondando las cercanías del bar dustmen podremos dialogar con Baen the Sender, quien nos pedirá que busquemos a un tal Craddock. Podremos entregarle el mensaje de Baen, si husmeamos los límites del mercado. Luego, él mismo nos encomendará la búsqueda de su ayudante Jhelai, quien se encuentra en el lado oeste del Smoldering Corpse Bar. Jhelai se encuentra cansado de ser explotado por su jefe y deberemos volver para informar de la situación a Craddock. Lo único que podremos hacer es ofrecernos como ayudantes para obtener unas monedas y un poco de experiencia.

Si entramos en The Gathering Dust Bar, podremos hablar con Emoric hasta que nos encomiende una serie de misiones que deberemos cumplir si queremos unirnos a la facción dustmen. Nuestra primera prueba consiste en encontrar a un ladrón que se encuentra disfrazado como uno de ellos. El ladrón de llama Ash-Mantle y podremos localizarlo en las inmediaciones del mercado. La otras misiones consisten en hablar con Awaiting-Death y Sere the Skeptic. Lo último que deberemos hacer es encontrar a Soego en The Dead Nations -será un largo viaje-. Una vez que nos hallamos encargado de los problemas, volveremos a dialogar con Norochj, el cual nos encargará revisar el mausoleo que se encuentra al norte. Nos dirigiremos hacia el mausoleo y el portal se abrirá, permitiéndonos entrar. Esta misión puede ser bastante complicada por lo que deberíamos subir un par de niveles de experiencia antes de intentar resolverla. Una vez que nos hallemos en el interior, nos encontraremos con un espiritu guardián y luego podremos explorar la zona (¡cuidado, hay trampas!). En los sarcófagos podremos hacernos de algunos objetos mágicos. Habrá esqueletos gigantes que nos saldrán al paso, tratando de impedir que alcancemos a nuestro enemigo más importante, Strahan Runeshadow. Éste se encuentra en una habitación al suroeste del nivel. Si conseguimos destruirlo, todos sus



esbirros se desvanecerán y habremos solucionado los problemas del mausoleo. No olviden usar la habilidad especial de Morte, que impedirá que Strahan lance sus terribles conjuros. En la habitación podremos encontrar una serie de hechizos y otras cosas interesantes. Cuando retornemos con Norochj, seremos recompensados.

En la región noreste del Hive también podremos encontrar a Ingress, una chica que no sabe cómo regresar a su hogar. Deberemos hablar con Canadrian, un experimentado viajero de los planos, que estará dispuesto a ir en su ayuda. Sólo tenemos que volver y decirle Ingress que espere la llegada del viajero.

Si le preguntamos a Canadrian cómo sobrevivió a través de los planos, obtendremos un interesante artefacto. En el sur podremos encontrar la casa de Angyar; el pobre viejo vendió su cuerpo en un contrato y su alma está apenada. Después de hablar con su esposa nos dirigiremos al bar dustmen, en donde podremos encontrar a Mortai Gravesend. Después de convencer a Mortai de romper el contrato, retornaremos con las buenas noticias y a partir de ese momento podremos descansar en la casa de Angyar.

En el cuadrante sureste encontraremos un lugar para comprar tatuajes, Fell's Tattoo Parlor, pero necesitaremos de un traductor o de la suficiente INT para entender lo que Fell nos quiere decir. También podremos ver una puerta pintada, la cual sólo puede usarse una vez que tengamos a Annah en nuestro grupo.

Si viajamos hacia el oeste, entraremos en la zona del mercado. Podremos hablar con Crier of Es-Anon, quien está buscando una forma de honrar a su ciudad, que ha sido destruida. Podremos dirigirnos al monolito cercano al mausoleo y hablar con Death-of-Names para que inscriba el nombre de la ciudad entre los fallecidos del monolito. En recompensa, recibiremos 500 PE.

Ahora visitaremos el Alley of Dangerous Angles. Dos bandas se encuentran enfrentando la eterna lucha del bien contra el mal y un tercer personaje (Neutral) intenta terminar con todos ellos. Nos encontraremos con Krystall y su banda (el lado bueno de la batalla). Ella nos pedirá que terminemos con la vida de Rotten Williams. Hacia el oeste de esta región, nos enfrentamos con él y sus malvados seguidores. Una vez que regresemos, Krystall nos encargará la elimi-



nación de Blackrose. Ésta es una de las mejores oportunidades para "elegir" nuestra alineación. Si escogemos matar a Blackrose, estaremos dispuestos hacia una alineación buena.



En este punto de la aventura, yo estaba decidido a mantener la neutralidad del asunto y cuando Blackrose preguntó por mis inclinaciones, respondí con la verdad. De esta manera me encargó la eliminación de Krystall y así fue como terminé eliminando los dos bandos. Dan, por su parte, se encargó de matarlos a todos (no dejó vivos ni a sus compañeros).

Después de terminar con la zona, una extraña aparición se hará presente. Lady of Pain aparecerá flotando por encima de los callejones y transportará al protagonista a un laberinto.

En Player's Maze, podremos encontrar dos objetos interesantes hacia el noreste (un martillo y uno de nuestros diarios). Después de eso deberemos entrar en la puerta mágica que se encuentra debajo del portal este, la cual nos transportará a una nueva posición. Volveremos caminando otra vez hacia el mismo portal. Una vez dentro, seremos transportados a una nueva posición y una nueva puerta mágica aparecerá. Una vez que hallamos salido, nuestros amigos se encontrarán próximos al lugar de donde partimos. Habrá que recuperar a nuestros compañeros y continuar la aventura. En uno de los edificios del sur podremos encontrar a Rauk, quien nos pedirá que le consigamos tres anillos que se encuentran en las tiendas del Alley. Si buscamos con cuidado, podremos regresar los tres anillos con Rauk. En ese momento, un grupo de magos comenzará un ritual en donde se invocará un poderoso Lim-Lim, que terminará eliminándolos a todos. Podremos recoger de los cadáveres un buen número de hechizos y otras cosas.

En la región noroeste, podremos encontrar The Flop House, en donde es posible descansar por 5 piezas de cobre. También podremos hablar con Nestor, quien nos encargará que le retornemos un tenedor que se halla en posesión de One-Ear, al norte de la casa.

BURIED VILLAGE

Ahora viajaremos a Ragpicker's Square. Revisando una de las casas del sur, encontraremos a Sharegrave, quien nos encomendará buscar la fuente de cadáveres de Pharod. Ahora, con un pedazo de basura en nuestro equipo (se necesita este ingrediente como llave), podremos atravesar un portal que se halla al noroeste. De esta manera arribaremos a las tierras conocidas como Trash Warrens. Con unos golpes y un poco de ayuda mágica, exploraremos estas peligrosas regiones. No se olviden de equiparse con unas cuantas piezas de basura en el caso de que necesiten regresar a la casa de Mebbeth para curarse.

Si nos dirigimos hacia el sureste, nos encontraremos con Bish. Podremos luchar con él o entablar una charlita para que nos deje pasar. Una vez que hallamos superado este inconveniente alcanzaremos nuestro destino final, Buried Village, en donde podremos encontrar a Pharod.

En el lado oeste de la villa se encuentra Marta the Seamstres, una mujer que cose cadáveres y puede realizar un buen trabajo en nosotros. Si dejamos que nos opere podremos obtener nuestros intestinos -más tarde nos serán de utilidad- y un anillo mágico. También posee un conjunto de dientes que podremos comprar, para que Morte tenga la mordedura de una víbora. La casa de Marta es uno de los pocos lugares en los que podremos descansar, así que habrá que aprovecharlo ¡Es gratis! En el lado norte de la villa se encuentra la casa de Quint, donde podremos comprar una serie de objetos de gran ayuda -Angle-Less-Eye y Shamanic Rod-. Quint nos encomendará la búsqueda de un collar que se encuentra escondido al sur de la casa de Marta. Habrá que buscar con cuidado.

Caminando hacia el lado este, avistaremos a Uhir, quien está buscando un cuchillo que perdió en las catacumbas. Si hablamos con Ku'u Yin's notaremos que está desesperado. Su nombre y número han sido robados. Deberemos hablar con Radine y convencerla para que le regrese sus extrañas pertenencias.

Es hora de dirigirse a la mansión de Pharod y entablar una larga charla con él. Podremos conocer un poco más de nuestra existencia, así también como información referente a lo que Sharegrave nos había encomendado buscar. Pharod nos pedirá que busquemos una



esfera -bronze sphere- perdida en alguna catacumba de Drowned Nations. Buscando en la región este, podremos encontrar la esfera protegida por varias criaturas. La esfera se halla escondida en el cuerpo de uno de los recolectores que yace en el piso.

Bien, así termina la primera parte de esta guía. En la próxima revista explicaremos con detalle cómo alcanzar las naciones oscuras para retornar con la esfera y hacernos de una nueva compañera, Annah. También encontraremos a Saego y explicaremos todos los pasos a seguir para terminar -al menos de una de las maneras posibles- este excelente RPG de los genios de Black Isle.

Presentamos el

Sound BLASTER Live! PLATINUM

Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido SoundBlaster Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live! Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

SoundBlaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed4, Decent3 y SoundForgeXP entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA

CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Disponible en:

Musimundo • Falabella • Supermercados Libertad • Compumundo • Compucompras • Airoldi • Auchan • Jumbo

Sound Blaster Live! X-Gamer



Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital

- Incluye versiones completas de Decent3, Need For Speed4 y Thief
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

Sound Blaster Live!™ MP3



¡Haga de su PC un jukebox digital de MP3!

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

FourPointSurround™ FPS2000 Digital



El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de SoundBlaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

BATTLEZONE II

En esta guía van a encontrar todo lo que necesitan saber para poder arrasar con esta sensacional continuación de uno de los juegos de acción y estrategia más espectaculares de todos los tiempos

Por Santiago Videla

Haciéndose de abajo

Lo más importante en este juego es acostumbrarse a usar su interface de una forma rápida e intuitiva, porque una vez que tengan que encarar misiones avanzadas, no van a tener tiempo para ponerse a probar cómo se hacen las cosas.

Al igual que su primera parte, Battlezone 2 está pensado para que lo jueguen de una forma más cómoda usando las teclas y el mouse y si tuvieron la oportunidad de jugar al título anterior, no van a tener problemas con la interface, porque los comandos son prácticamente los mismos.

A pesar de que la configuración original del teclado no es de las más convencionales, les recomiendo que la usen, porque es la más práctica, especialmente en lo que se refiere al movimiento de las unidades, que son: A, W, S, D, para moverse y E para saltar.

Con respecto al mouse, el botón izquierdo les servirá para disparar (como siempre), mientras que con el derecho van a poder cambiar de arma en los vehículos, o activar el modo "Sniper" en el arma que usarán cuando estén a pie (podrán usarlo a partir de la misión 3), que les servirá para disparar con gran precisión y además les dará la posibilidad de matar a los pilotos enemigos dentro de sus vehículos.

Al comenzar a jugar la campaña (modo "Single") van a ser simples pilotos y en las primeras misiones van a estar acompañados por su oficial superior, que les va a ir dando indicaciones paso a paso de lo que tienen que ir haciendo, por lo que en un principio no van a tener control sobre las funciones y unidades más importantes, así que simplemente sigan a su comandante y hagan lo que les ordene.

Considerando que el juego está en inglés y que no podemos poner subtítulos, para ver qué nos dicen cuando nos dan instrucciones por radio, en caso de que no entiendan bien lo que les dicen presionen la tecla O y sobre el lado derecho de la pantalla aparecerá una ventana con un listado de los objetivos que tienen que cumplir, explicados de una forma más simple y clara.

De cadete a comandante

Después de unas pocas misiones en las que les van a ir explicando cómo funcionan las principales unidades y estructuras, van a ser ustedes los que estarán a cargo de la construcción de las bases y de la producción y el manejo de las unidades, así que presten atención, porque aquí les voy a dar una serie de recomendaciones indicando los pasos más convenientes para que puedan armar una base lo suficientemente sólida como para aguantar los ataques de sus oponentes en cualquier modalidad de juego.

Aprovechen las primeras misiones en el modo "Single" para familiarizarse con los comandos y las unidades que estarán a su disposición, especialmente porque podrán aprender.

1- Sentando cabeza

La unidad más importante de todas nuestras fuerzas es el "Recycler", ya que una vez instalado será el corazón de nuestra base de manera tal que, si es destruído, la misión se terminará.

En los primeros niveles, la máquina se encargará de instalar el "Recycler" y de producir automáticamente lo que necesitan, pero más adelante tendrán que hacerlo ustedes mismos.

Por lo general, en cada misión siempre los van a dejar cerca del lugar más indicado para colocar el "Recycler", así que cuando hayan elegido dónde lo van a instalar, simplemente comuníquense con él y seleccionen la opción "Deploy".

Al hacer esto, verán que aparece un recuadro representando el espacio que necesita el "Recycler" para transformarse al mismo tiempo que el terreno se colorea en tonos de verde y rojo, así que simplemente muevan el recuadro hasta que se ponga de color verde y presionen la barra de espacio para confirmar la orden.

De aquí en más podrán usar la barra de espacio para confirmar cualquier comando, ya sea para construir, atacar o moverse.

2- Los recursos

En la misión 4, aprenderán cómo instalar una unidad extractora de recursos ("Scavenger") sobre uno de los tantos pozos de bio-metal (aparecen señalados como "Scrap Pool" en la pantalla), así que tengan muy en cuenta ese procedimiento a la hora de armar una nueva base.

La forma más conveniente y rápida de empezar una base que se la banque es construir 2 "Scavengers" tan pronto como el "Recycler" esté listo para producirlos y guiarlos hacia los pozos de recursos que estén más cerca de la base.

Antes de ponerse a construir estructuras les conviene colocar entre 3 y 4 torretas cerca de cada "Scavenger", para evitar que algún explorador enemigo se quiera pasar de vivo (eso también lo aprenderán en la misión 4).

Mientras estén jugando del lado de los humanos ("ISDF"), las torretas serán las unidades más indicadas para proteger a los extractores una vez que estén instalados, así que no duden en invertir recursos en ellas en lugar de producir "Scouts", ya que son prácticamente inservibles.

Cuando un "Scavenger" se convierte en una torre de perforación, la capacidad para almacenar recursos que tiene aumentará, pero tengan en cuenta que una vez transformado, el "Scavenger" no podrá volver a moverse y se convertirá en el principal objetivo de la máquina, así que traten de no ir a buscar recursos a lugares que estén lejos hasta que tengan una base lo suficientemente equipada como para defenderse sola.

Además de los "Scavengers" que estarán trabajando como extractores, les conviene tener por lo menos uno de estos vehículos juntando los restos de las unidades enemigas que vayan destruyendo y así conseguirán recursos mucho más rápido; para hacerlo entren al menú de comandos del "Scavenger", seleccionen la opción 3 ("Scavenge") y la unidad se pondrá a trabajar automáticamente.



Cuando un "Scavenger" esté trabajando de esta forma les conviene vigilarlo de vez en cuando, para que no se vaya demasiado lejos y caiga en una emboscada.

Una vez que tengan una base lo suficientemente bien armada, les conviene hacer que el "Constructor" modifique a los extractores con la opción "Upgrade" de su menú de comandos, para conseguir recursos con más rapidez.

3- Algunos consejos básicos

Como dije anteriormente, las torretas son las unidades de defensa más indicadas (y baratas) que podrán usar mientras jueguen con los humanos. Además de colocar de 3 a 4 para cubrir cada extractor, es bueno que mientras se dedican a armar la base, tengan un par cerca del "Recycler", para ayudarlos con la limpieza.



Recuerden que la cantidad de unidades que podrán construir estará limitada por la cantidad de grupos que estén libres (un máximo de 10 grupos de 10 unidades), así que es vital que se acostumbren a armar grupos. ¡Así que siempre que tengan unidades de la misma clase bajo su mando no se olviden de agruparlas!

En un determinado momento de la misión 7, aprenderán a darle órdenes a la unidad que se encargará de construir todas las estructuras de sus bases, para que levante lo que de aquí en adelante será la principal estructura de defensa que usarán mientras estén del lado de los humanos ("Gun Tower"), hasta aquí la máquina les irá indicando paso a paso lo que tienen que ir haciendo por lo que no tendrán muchas complicaciones.

Si por alguna razón el vehículo que pilotean es destruído, inmediatamente comuniquense con cualquiera de las unidades que está bajo sus órdenes y seleccionen la opción 5 ("Pick me up"), de ese modo, la unidad que eligieron irá hacia ustedes y su piloto se bajará, para que puedan usar el vehículo.

Si la unidad a la que se suben es una torreta, para poder disparar primero tendrán que hacer que se fije al suelo usando la tecla "C", que activa la función especial de cada unidad (en caso de que tenga alguna), para poder volver a moverse presionen la "C" una vez más.

El piloto que estarán usando también tiene una función especial con la tecla "C" y a partir de la misión 9 podrán usarla para activar un "Jetpack" que llevarán con ustedes y que les va a servir para dar un enorme salto y escapar planeando en caso de que los dejen a pie.



Como último consejo antes de empezar con las operaciones avanzadas, les sugiero que a la hora de eliminar torretas enemigas en vez de mandar a sus compañeros al muere, se pongan a una distancia segura, se bajen de su nave y le disparen al piloto usando el arma en modo "Sniper", de esa forma no correrán ningún riesgo e incluso podrán usar la torreta enemiga o cualquier otra unidad que logren dejar desocupada.

Si hacen esto sin que nadie los vea, podrán usar la nave que capturaron para pasar por territorio enemigo sin peligro de que los ataquen (siempre y cuando no le disparen a nadie).

A partir de la misión 9 ustedes tendrán completo control sobre todas las funciones del "Recycler" y las demás estructuras de manera que aquí la cosa se complica, así que ahora les voy a explicar la mejor forma de levantar toda una fortaleza en poco tiempo.



4- Armando una base bien pulenta

En el caso de la novena misión, no van a tener que preocuparse por armar la base, porque ya va a estar casi todo construido y únicamente van a tener que fortificarla un poco, así que estos consejos les van a ser especialmente útiles para cuando tengan que levantar todo ustedes mismos.

Tan pronto como hayan instalado el "Recycler" y tengan un par de "Scavengers" en posición, protéjanlos como les indiqué antes y cuando estén listos fabriquen un "Constructor".

Con el "Constructor" listo, levanten un generador de energía ("Power"), una estación de comunicaciones ("Relay Bunker") y por último construyan dos "Gun Towers" en el sector más desprotegido de su base, pero traten de no ponerlas muy juntas una de la otra, para evitar que se estorben entre sí a la hora de disparar.

En el ángulo superior izquierdo de la pantalla podrán ver un indicador que muestra la cantidad de energía disponible para los edificios; estén muy atentos a eso, porque una vez que se les termine tendrán que construir un nuevo generador antes de poder producir cualquier otra estructura.



Una vez que las "Gun Towers" estén listas, ordénenle al "Constructor" que levante una fábrica ("Factory"), pero en lugar de ponerse a producir unidades a mansalva, ahorren sus recursos y construyan un taller de reparaciones ("Service Bay").

Cuando el "Service Bay" esté completo entren al menú del "Recycler" y construyan por lo menos 3 vehículos de apoyo



("Service Truck"), y cuando los tengan listos, hagan que dos de ellos se queden junto a los extractores, para que vayan reparando a las torretas que los protejen, mientras que al tercero déjenlo en la base.

El "Service Truck" es una de las unidades más importantes que usarán en este juego, porque repara y recarga las armas de cualquier unidad que esté cerca de él automáticamente. Lo ideal es tener por lo menos a 2 de estas unidades acompañando a cada grupo de ataque o defensa que tengan, pero por ahora con esto es suficiente.

Otra ventaja de los "Service Truck" es que podrán usar la opción "Service" de su menú de comandos, para reparar todas sus estructuras.

Ni bien tengan los vehículos de apoyo listos, construyan un nuevo "Power" y luego dos nuevas "Gun Towers", para que cualquiera que quiera atacarlos mejor lo piense dos veces. Ahora es el momento de pasar a preparar el ataque.

5- Empieza el descontrol

Tan pronto como tengan construidas las estructuras que les indiqué, es el momento de ponerse a fabricar unidades de combate. Entren al menú de la fábrica "2" y empiecen a construir por lo menos 6 ó 7 "Assault Tank". Traten de no malgastar recursos fabricando unidades como los "Scouts", "Mortar Bikes", "Missile Scouts" o los "APC", porque por lo general causan más problemas que los que solucionan y no son de gran ayuda en los combates importantes.



Cuando el grupo de tanques de asalto esté listo, les conviene bajarse del vehículo que estén usando y ordenarle a uno de esos tanques que los deje subirse ("Pick me up").

Al subir al tanque, verán que la cámara les mostrará la vista externa del vehículo. Eso sucederá cada vez que se suban a algunas de las unidades más grandes, así que simplemente presionen Shift + F1 para volver a la vista de la cabina y se acabó el problema.

Los "Assault Tank" tienen un gran alcance, lo que les permitirá eliminar torretas y defensas desde lejos sin recibir un solo tiro, el único problema es que tendrán que acostumbrarse a manejarlos, porque sus torretas giran en forma independiente del cuerpo, de manera que con el mouse controlarán la torreta y con las teclas el cuerpo.



Casi todas las unidades más pesadas tienen una torreta que funciona en forma independiente, así que cuando quieran hacer que quede centrada con respecto al cuerpo simplemente presionen la tecla "C".

Como último complemento para un grupo que le dará a sus oponentes un fuerte dolor de cabeza les conviene fabricar 2 ó 3 "Service Trucks" y ordenarles que los sigan en todo momento, de ese modo los irán reparando a ustedes y al resto del grupo que los acompaña cuando lo necesiten.

Con los tanques de asalto podrán ir limpiando sin inconvenientes el camino hacia cualquier base enemiga y a medida que vayan destruyendo sus extractores les va a convenir ir mandando "Scavengers" a que ocupen los pozos que queden libres.

En algunas misiones no podrán producir los "Assault Tank", así que el mejor reemplazo, relativamente barato, que podrán conseguir son los "Rocket Tank" (antes de poder fabricarlos necesitarán construir un "Training Center"), pero no les conviene subirse a uno de estos vehículos porque es bastante difícil apuntar con sus armas, mejor dejen que la máquina se encargue de eso.

En cuanto puedan almacenar 100 o más unidades de recursos, tómense un tiempo para construir un "Technical center", porque eso les permitirá construir la unidad más poderosa del juego. Por supuesto me estoy refiriendo a los "Walkers".

A pesar de que los "Assault Tank" son más que suficiente para aplastar al enemigo en cualquier situación, un par de "Walkers" pueden llegar a causar más destrozos que todo un grupo de 6 ó 7 tanques, especialmente si los modifican como les voy a explicar a continuación.

Como última recomendación, les aconsejo que no malgasten tiempo ni dinero en construir una "Bomber Bay", a menos de que tengan recursos de sobra y quieran ver cómo funciona, ya que el bombardero que podrán usar al tenerla es una presa fácil de las torres de defensa enemigas y sus bombas no son tan poderosas como para justificar el gasto.

6-Modificando las unidades

Oobservando bien las estructuras de su base, verán que si van a pie podrán entrar en la mayoría de ellas para usar las consolas de mando del interior, que les darán acceso a las funciones especiales de cada lugar.

Antes que nada construyan una armería ("Armory") y si se meten en la fábrica, verán que desde esa consola podrán elegir qué tipo de armas tendrán las unidades que van a producir y con un par de retoques van a conseguir vehículos mucho más efectivos que los que normalmente tienen.

Como ejemplo de esto, cambien el cañón que tienen por defecto los tanques comunes por uno de "Plasma" y conseguirán que estas unidades tengan un mayor poder de fuego. Lo cual les



permitirá destruir torretas enemigas estando fuera del alcance de sus disparos.

De este modo, si modifican a los "Walker" para que en lugar de los cañones que usan por defecto, también lleven cañones de "Plasma", lo que conseguirán será una unidad con un devastador poder de fuego, comparable a una "Gun Tower", pero con la ventaja de que puede moverse, y de esa forma van a poder arrasar con lo que sea en cuestión de segundos.

Otra modificación que les será muy útil es cambiar el arma que usan las torretas por una "Chaingun", para hacer que sus disparos duelan un poco más y, a pesar que con los cambios que hagan el precio de la unidad aumentará, les aseguro que bien vale la pena.

Jugando con los Scions

En la misión 14 ocurrirá un evento que les dará la opción de seguir jugando con los humanod (ISDF) o unirse a los Scion, así que aquí les voy a comentar las principales diferencias que tiene esta extraña raza.

Si bien la mayoría de las unidades cumplen la misma función que las del otro bando ("Scouts", "Builders", "Scavengers", etc.) los Scion tienen algunas cosas que si las usan bien pueden inclinar la balanza a su favor, especialmente en los modos "Multiplayer".

Para empezar, las unidades "Scout", "Sentry", "Lancer" y "Warrior" tienen la capacidad de transformarse (presionando la tecla "C") y al hacerlo sus armas cambiarán. Además podrán regenerar la energía de sus escudos, además algunas de estas unidades como el "Lancer" por ejemplo, pueden usar escudos adicionales producidos en una estructura llamada "Stronghold", para mejorar sus defensas.

Otra de las ventajas de esta raza, es que no necesitan un generador de energía para levantar sus estructuras y lo mejor de todo es en muchos casos podrán construir en donde se les antoje sin importar que estén muy lejos de su base, como por ejemplo el caso de las torres de defensa ("Gun Spires"), que casualmente son la mejor estructura defensiva que tiene esta raza, ideal para proteger a los "Scavengers", sobre todo a los que se encuentren lejos de la base, siempre que estén acompañados por un par de unidades de apoyo ("Healer") para que las reparen.



Esto también tiene un pequeño inconveniente, ya que si el enemigo destruye el núcleo color celeste que está al costado de cada estructura, ésta dejará de funcionar hasta que instalemos uno nuevo con la opción "Add Lung" del "Builder".

Los Scions cuentan también una unidad llamada "Archer", que funciona como una batería de artillería pesada y sus proyectiles son los que más alcance tienen en todo el juego, además pueden volar para ir de un lugar a otro.

La única desventaja que tienen estas unidades es que sus blindajes son muy débiles, por eso es que siempre conviene mantenerlas bien cubiertas o colocarlas en sectores elevados (especialmente sobre una montaña) en donde sus enemigos no puedan llegar con facilidad.



Estas diferencias se hacen más notorias al jugar en modo "Multiplayer", convirtiendo a los Scions en la raza indicada para jugadores más agresivos.

Con las indicaciones de esta guía, pronto se acostumbrarán a armar lo todo que necesitan para hacerle el aguante a cualquiera rápidamente y sin complicaciones.

Sabían que...

Una vez que consigan construir una estructura Scion llamada "Stronghold", podrán fabricar distintas armas para que el piloto las use en lugar de la que normalmente lleva cuando está fuera del vehículo, cosa que también pueden hacer con la "Armory" del otro bando, la ventaja que tienen los Scions en este punto es que si fabrican un "Rocket" y usan su segundo modo de disparo ("Bazooka"), la explosión no dañará al personaje cuando le disparen a algo que está cerca de ustedes, lo que les permitirá meterse en cualquier estructura de los contrarios y destruirla desde el interior (técnica muy útil a la hora de bajar un "Recycler" que esté bien protejido), eso sí, en caso de que decidan hacer esto en el modo "Single", mejor que estén listos para activar el "Jetpack" para escapar de ahí cuando el edificio caiga, porque en algunas oportunidades la misión no termina con el fin del "Recycler" enemigo y cuando queden al descubierto las defensas que estén en los alrededores se van a tomar revancha.

¡más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo.

NUMERO 2 (Dic. 97): Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc.

NUMERO 3 (Ene. 98): Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc.

NUMERO 5 (Mar. 98): Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy.

NUMERO 7 (May. 98): Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy.

NUMERO 8 (Jun. 98): Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter.

NUMERO 9 (Jul. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter.

NUMERO 10 (Ago. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood.

Septiembre 1998 — NUMERO 11



Reviews: Heart of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y más / Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4

Marzo 1999 — NUMERO 17



Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Octubre 1998 — NUMERO 12



Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2

Abril 1999 — NUMERO 18



Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Octubre 1999 — NUMERO 24



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1998 — NUMERO 13



Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6

Mayo 1999 — NUMERO 19



Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Noviembre 1999 — NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1998 — NUMERO 14



Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming

Junio 1999 — NUMERO 20



Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 1999 — NUMERO 15



Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - Sin

Julio 1999 — NUMERO 21



Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Enero 2000 — NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 1999 — NUMERO 16



Previews: Team Fortress 2 South Park - Redline Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Febrero 2000 — NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 28) y **$7,90** (número 26).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**.

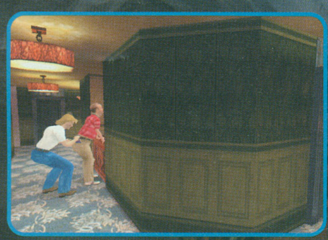
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT 3
Blood of the damned

Por Máximo Frias

Aclaración: Uno de los aspectos destacables del juego es la variedad de posibilidades que nos brinda para resolver un mismo enigma. Sin embargo, esta guía solo cubre los aspectos mínimos e indispensables para poder llegar al final del juego. Puede ser que si realizan alguna acción de más (anotar placas de vehículos, sacar huellas digitales, etc.), los "bloques de tiempo" se extiendan más de lo necesario para que puedan seguir resolviendo el misterio de una forma más completa. Dada la extrema dificultad de los puzzles (especialmente los vinculados con Le Serpent Rouge). Si no sos un jugador experimentado y no te querés perder una muy buena historia, te recomiendo que sigas las instrucciones al pie de la letra, y si no te llega a salir algo intentes nuevamente.

Día 1, 10AM



Agarrá la cinta de enmascarar y la percha que están en el armario. Salí de la habitación, bajá las escaleras y andá al comedor para hablar con el Detective Mosley. Salí del comedor y examiná el registro que está en la recepción. Cuando lo tengas a la vista leelo. Andá a las cabinas telefónicas y hablá con el Principe James usando su tarjeta. Salí del hotel y hablá con Madeline Buthane (mujer pelirroja y de pronunciadas curvas). Andá hasta la vidriera de la librería y examiná los dos libros.

Andá al museo y hablá con Madame Girard. Pasá a la colección del museo y hablá con Lady Howard y Estelle. Salí del museo y andá hacia la izquierda.

Día 1, 12PM

Entrá a la iglesia y hablá con el Abbé. Después hablá con Vittorio Buchelli. Volvé al Hotel y subí al segundo piso. Golpeá en la puerta #33 y hablá con Mosely. Examiná el registro de la entrada nuevamente.

Día 1, 2PM

Andá al negocio de alquiler de motos y hablá con el vendedor. Andá al museo y agarrá el gorro rojo de la caja de objetos perdidos. Andá al cementerio y agarrá el roceador de la ventana de la casa del Abbé. Andá detrás de la iglesia y acariciá el gato. Usá el pedazo de cinta de enmascarar en el agujero por donde éste se escapó. Usá el roceador sobre el gato (que ahora está sobre la pared de la derecha). Agarrá la cinta de enmascarar de la puerta (que tiene los pelos del gato). Volvé al lobby del hotel y agarrá un dulce del pote que está bajo el cuadro. Andá a la habitación de Mosely y hablá con él acerca de su pasaporte.



Usá el dulce sobre la mesa que está debajo de la pintura del camino. Bajá al lobby y presioná el timbre de la habitación #33 (mientras el conserje no te observa). Subí al segundo piso y agarrá el pasaporte de Mosely mientras se come el dulce (puede ser que la primera vez que lo hagas no te salga, tenés que ser bastante rápido). Entrá a la habitación de Mosely y agarrá el blazer amarillo. Agarrá el marcador negro que está en la mesa de la recepción mientras el concerje te está mirando. Andá al comedor y agarrá el sobrecito de la mesa del buffet. Es hora de crear el disfráz: usá el marcador negro en el pasaporte de Mosely, usá los pelos del gato en el sobresito, usá el gorro en el blazer y usá el bigote en el blazer. Andá al negocio de alquiler de motos y ponete el disfráz. Subite a la moto y aparecerá el mapa de la región. Andá al parking lot y esperá que pase por el camino la moto o la camioneta. En el momento que los veas clikeá sobre ellos el ícono "follow" para seguirlos. Una vez hecho esto con ambos, andá a la estación de tren y hablá con el taxista. En un momento determinado el taxista te pedirá dinero para refrescarle la memoria, dáselo. Entrá a la estación de tren y examiná las partidas y llegadas. Salí de la estación de tren y subite a la moto.

Día 1, 4PM

Andá a Blanchefort. Subí por el camino hasta la cima. Usá los binoculares para espiar a Mosely y a Medeline Buthane. Bajate de la cima y andá por el otro camino hacia la "Roca Negra". Hablá con Wilkes.



Subite a la moto y andá a la casa de Larry. Golpeá en la puerta. Una vez en su estudio hablá con él. Salí de la casa, subite a la moto y volvé a la ciudad.

Día 1, 6PM

Salí del negocio de alquiler de motos. Después de la conversación con Grace, salí del hotel y andá al cementerio. Escondete detrás de la tumba. Ahora seguí a los hombres de James hasta la casa de Larry.

Andá a Blanchefort y caminá hasta la casa de Larry. Escondete detrás del segundo árbol (el que está más cerca de la entrada). Volvé al hotel y hablá con la recepcionista. Subí a tu habitación y hablá con Grace y Mosely. Cuando tengas que hacer el saludo de manos lo podés hacer bien o mal, es lo mismo.



Día 2, 7AM

Sentate enfrente de la laptop y realizá una busqueda sobre los vampiros. Salí de la habitación y agarrá el libro que dejaron en la puerta. Bajá al salón comedor y hablá con Madeline. Salí del hotel y entrá en Tour Magdala (la torre que se encuentra al fondo a la izquierda de la ciudad). Una vez en la cima hablá con el Abbé. Volvé al comedor del hotel.

Cuando llegués a Blanchefort escuchá la conversación de Lady Howard y Estelle. Hablá con todos los personajes y por último con Mosely.

Día 2, 10AM

Agarrá el kit de huellas que está al lado de la laptop. Agarrá la nota que está arriba de la mesa. El objetivo de este "bloque de tiempo" es investigar principalmente las habitaciones de Madeline y Lady Howard. Hay muchas formas de infiltrarte en ellas y ésta es sólo una de ellas. Después de hablar con Roxanne, esperá a que entre a la habitación #29 y cuando veas la oportunidad de entrar, andá directo al fondo de la habitación y encerrate en el balcón. Cuando Roxxane salga de la habitación, destrabá el picaporte de la puerta y salí nuevamente al pasillo. Lo mismo con la habitación #31 de Lady Howard

El truco de las habitaciones 21, 23 y 27 está en destrabar las puertas que están contra la pared y que comunican con la cocina y se las dejo a uds. para que se den cuenta de lo complicado que es el juego.



Una vez habilitadas las habitaciones #29 y #31 entrá primero en la habitación de Madeline. Abrí la cajonera y agarrá el mapa. Sacá la valija que está debajo de la cama, usá el kit de huellas en la pistola y dejala donde estaba. En la habitación de Lady Howard buscá debajo de la cama una carpeta y agarrá los papeles que están dentro. Agarrá el pomo azul que está en el baño.

Andá al cementerio y usá el pomo azul en la ventana de la oficina del Abbé. Abrí el cajón del escritorio y hojeá la revista que está dentro. Volvé a tu habitación. Agregá los datos de los objetos que encontraste en las habitaciones de Madeline y Lady Howard en SIDNEY (la laptop). Una vez escaneadas las evidencias poné cada cosa en su lugar. Bajá al lobby y Roxanne te preparará un Sandwich.

Puede ser que aunque hayas hecho todo esto el "bloque de tiempo" no termine y te quedes dando vueltas. De ser así te recomiendo que intentes cargar el juego otra vez desde el principio y hagas todo nuevamente. Si no querés hacer todo otra vez, podés seguir investigando las demás habitaciones para sacar los puntos extra y volver al lobby de tanto en tanto para ver si se terminó el tiempo.

Día 2, 12PM

Caminá hacia el fondo del castillo y trepate por la pared y luego por la enredadera hasta llegar a la ventana. Una vez en el ático abrí el cofre. Cuando sientas que se acerca alguien escondete en el guardarropas. Bajá por la escalera en espiral hasta el estudio de Montreaux. Examiná cuidadosamente el escritorio hasta encontrar el botón que encenderá las luces de las estatuas. Mové las cabezas de las estatuas para formar un pentagrama. Bajá por la escalera en espiral. Andá a la puerta por donde se escuchan los llantos del bebé. Hablá con la vieja.



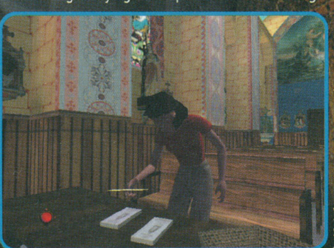
Día 2, 2PM

Salí del hotel y andá a buscar la moto. Andá a "Armchair of the devil". Examiná la pileta de sangre y las cuatro marcas negras que se encuentran en la sección izquierda del área en donde están los cadáveres (Gabriel tiene que ver dos visiones). Usá la moto y andá a la casa de Larry. Tocá la puerta y hablá con Larry. Usá la percha en el agujero de la ventana para tocar el botón de alarma del reloj. Volvé a tu habitación del hotel. En el camino hablá con el concerje y decile que te despierte a las 2 am. Hablá con Grace y Mosely. Andá a la laptop y hacete una identificación falsa del NY Times. Usá la moto y andá a C. de Serras. Golpeá la puerta y respondé como la prensa. Hablá con Montreaux.

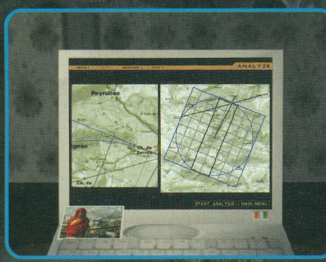
Cuando salgas del castillo vas a ver a un punto azul en el mapa (Estelle) seguila y hablá con ella. Volvé a tu habitación.

Día 2, 5PM

Andá al museo y agarrá el sobre que está pegado en la puerta. Andá a la iglesia y agarrá el panfleto escrito en inglés que está sobre la mesa. Volvé a la habitación del hotel y encendé la laptop. En ANALYZE seleccioná "Open file" elegí el mapa. Seleccioná "Enter points" y marcá en la sección del zoom (izq) C. de Blanchefort. Ahora marcá la cruz roja en Rennes-le-Chateu. Seleccioná START ANALYSIS (si lo pusiste bien aparecerá una línea). Andá a "Open file" y elegí el primer parchment. De las opciones usá "View geometry" y "Analize text" (french). Ahora "Open File" el 2do. Parchment. De las opciones usá "View Geometry", "Extract anomalies (french)" y "View rotation". Volvé al mapa y colocá un punto en las iglesias de las siguientes ciudades: "Reness-le Chateu", "St. Just et le Bezu", "Bugarach" y "Coutassa" siempre en la cruz roja. Nuevamente seleccioná START ANALYSIS y ubicá la forma de un círculo. El objetivo es hacer que todos los puntos coincidan en el perímetro del mismo.

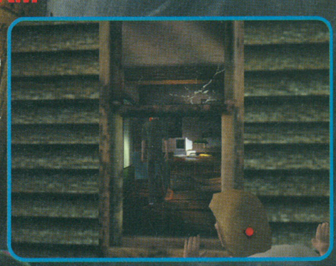


Si todo sale bien, Grace te lo hará notar. Bajá al Lobby y después de ver a Gabriel andá al comedor para encontrarte con Lady Howard y Estelle. Volvé a la habitación y sentate nuevamente en la computadora.



Andá a SEARCH y buscá las siguientes palabras: quaternity, St. Michael y Pythagoras. Asegurate de seguir todos los links de cada búsqueda. Completado ésto, volvé al menú principal y presioná el botón ANALYZE. Seleccioná "usar forma geométrica" y elegí el cuadrado. Cambiá su posición y tamaño hasta que encaje alrededor del círculo. Colocá dos puntos adicionales en C. de Serres y en donde la línea negra cruza el círculo. Si lo hiciste bien SIDNEY dibujará una línea entre estos dos puntos. Rotá el cuadrado exterior de tal forma que uno de sus catetos coincida con la línea recién dibujada. Bajá al lobby para ver otra escena. Si querés podés usar el kit de huellas (que estaba al lado de la laptop) en la copa de vino que dejaron sobre la mesa. Volvé a tu habitación y sentate en la laptop. Iniciá una búsqueda con las siguientes palabras: Asmodeus, chessboard y duality. Volvé al mapa y seleccioná "Draw grid" seleccioná "Fill shape" y elegí el tamaño de 8x8. Clikeá en el cuadrado torcido que pusiste en el mapa para que se llene con la grilla.

Día 3, 2AM



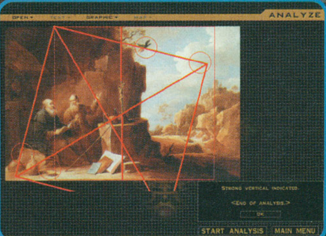
Andá a la casa de Larry estacionando la moto en C. de Blanchefort. Inspeccioná por la ventana y luego seguilo hasta donde esconde el manuscrito. Usá la pala para desenterrarlo y volvé a tu habitación del hotel.

Día 3, 7AM

Agarrá la llave de la moto que está sobre la mesa. Andá a la habitación de Mosely y usá la llave para entrar. Buscá el GPS en la cama, el armario y la pila de ropa que está tirada en el piso. Andá al museo y comprá tres postales: dos Teniers y una Poussin. Andá a L'Ermitage con la moto.



Usá el GPS en Grace y movete hasta las coordenadas: 2° 18' 47" Longitud y 42° 54' 56" Latitud. Usá la pala en la cruz que Grace marcó en el piso. Agarrá la nota que está dentro de la cueva. Volvé a tu habitación y usá la laptop. Usá la función ADD DATA y escaneá las tres postales que compraste en el museo. Seleccioná SEARCH y buscá: Solomon para obtener más pistas (acordate de seguir todos los links). Seleccioná la función ANALYZE y abrí el archivo de la postal Poussin. Presioná START ANALYSIS. Usá los menues superiores en "View geometry" y "zoom" (et in Arcadia). Salvá los dos archivos. Ahora analizá la 1er. postal de Tenier, SIDNEY no encontrará nada. Analizá la 2da. postal de Tenier para encontrar una geometría oculta y la posibilidad de realizar un zoom. Volvé al mapa y seleccioná "Enter points". Colocá un punto en el centro del círculo (L'Ermitage) y otro en Poussin's Tomb. Seleccioná START ANALYSIS para que SIDNEY dibuje una línea entre los dos puntos. Bajá al comedor y hablá con Mosely y Buchelli. Andá hasta el negocio de alquiler de motos y agarrá los binoculares de Estelle.



Subite a la moto y andá hasta L'Homme Mort para hablar con Madeline. Cuando vuelvas al hotel hablá con Mosely y luego subí a tu habitación. Sentate en la laptop

nuevamente. Andá a la opción de SEARCH y buscá las palabras: St. Vincent, Temple of Solomon y floor plan (asegurate, como siempre, de seguir todos los links). Luego de realizar las búsquedas andá a ANALYZE y abrí el mapa. Tenés que colocar cuatro puntos para formar la estructura que viste en el mapa de Wilkes. Para lograrlo poné un punto en la parte superior de la cuarta línea contando desde la derecha y otro en la sexta. Ahora colocá dos puntos más también en la cuarta y sexta línea pero en la parte inferior. Si lo hiciste correctamente Grace hará un comentario. Andá a SEARCH y buscá las siguientes palabras: soul, hexagram y seal. Volvé a ANALYZE y seleccioná "Use shape". Elegí el hexagrama y colocalo dentro del círculo. Agrandá su tamaño hasta que las puntas coincidan con el perímetro de su circunferencia. Ahora rotalo hasta que encaje y Grace haga un comentario.

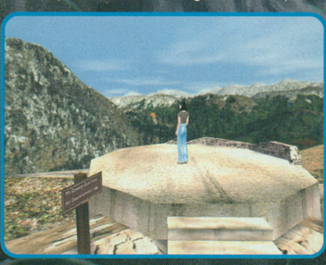


Día 3, 10AM

Escuchá la conversación entre Roxanne y el concerje. Andá a L'Homme Mort. Examiná las pisadas en el camino. Examiná el cadaver de Wilkes. Examiná la pileta de sangre que está detrás de la roca. Andá a la casa de Larry Sinclair. Golpeá su puerta y entrá a su estudio. Volvé a tu habitación del hotel y hablá con Grace.

Día 3, 12PM

Sentate en la laptop. Chequeá el e-mail para ver los planos del Templo de Salomon. Andá a ANALYZE y seleccioná "Enter points". El objetivo es dibujar un rectángulo en el centro del rectángulo que ya habías dibujado de forma tal que quede el plano que viste en el e-mail. Una vez creado el plano del templo colocá un punto en el centro del cuadrado superior para ubicar el Holy of Hollies. Bajá al comedor y escuchá la conversación entre Lady Howard y Estelle. Agarrá la moto y andá a la punta NE del hexagrama. Agarrá la nota que está pegada en el poste. Andá ahora a la punta SO del hexagrama. Usá el GPS sobre Grace para poder ubicarte en las siguientes coordenadas: 2° 16' 45" Longitud, 42° 55' 12" Latitud. Usá la pala para excavar en la marca. Agarrá la nota que se encuentra dentro de la cueva. Andá a Blanchefort y cruzá hasta Mount Cardou (llendo hacia el puente de madera). Agarrá la nota que está pegada al árbol. Subí hasta la cima de Blanchefort y usá los binoculares para ver de más cerca la piedra naranja. Andá a la piedra naranja. Usá la pala para sacar el manuscrito. Andá a Poussin's Tomb, subite a la cima de las piedras y copiá en tu sketch book la palabra que está escrita en la tierra ("SUM"). Volvé al hotel y hablá con el príncipe James. Subí a tu habitación y encendé la laptop. Seleccioná ADD DATA y escaneá el papel con la palabra "SUM" escrita. Seleccioná ANALYZE y abrí el archivo "Arcad_txt". Elegí TRANSLATE de latín a inglés. Cuando SIDNEY te pregunte por texto adicional agregá la palabra "sum". Clikeá en START ANALYSIS y corré el detector de anagramas. Armá la frase "arcam dei tango" lo cual significa "I touch the tomb of God". SIDNEY automáticamente buscará la palabra que falta. Abrí el archivo del mapa nuevamente. Fijate que en la parte superior del mapa (arriba de Chateau de Serres) hay una forma extraña similar a las vías de un tren. Marcá tres puntos en esa "vía": uno en el centro del círculo superior, otro en el medio y otro al final. Si lo hiciste correctamente aparecerá la Serpiente Roja. Salí de SIDNEY.



Día 3, 3PM

Respondé en el siguiente orden: Mosely, Madeline, Buchelli y enterrado. Andá a Villa Bethania y golpeá en la puerta para entrar y hablar con el príncipe James. Andá a C. de Serras. Trepá por la reja y acercate a la puerta principal. Abrí la puerta del garage, encendé la luz y examiná los murciélagos en el techo.

Día 3, 6PM

Salí del hotel y seguí a Emilio Baza hasta el cementerio. Escondete detrás de la tumba mientras Emilio y Mesmi hablan. Volvé al hotel y golpeá en la puerta de Emilio. Hablá con Emilio.

Día 3, 9PM

Una vez dentro del templo saltá en el siguiente orden: H4, G6, F4, H5, G3, H1, F2, D3, E1, C2, E3, D1, B2, A4, B6, A8, C7, E8, F6, G8, H6, F7, D8, B7, C5, B3, A5. En el segundo cuarto saltá a la sección que está después del cuadrado relleno. Cuando llegues al pendulo agarrate de él. Calculá el salto justo para soltarte sobre la plataforma (te recomiendo que salves el juego). Colocá el símbolo de infinito, el huevo y la fruta en la balanza. Ya en la otra habitación, agarrá el guante de cuero. Agarrá la piedra que está dentro del recipiente de fuego. Colocá la piedra en la mano de la estatua del demonio.



Parate en la plataforma en donde Gabriel se ve más viejo. Mové la palanca hacia ese espejo. Presioná el botón del yin-yang en la otra consola. En la última habitación cruzá por el puente invisible. Apenas veas que el demonio se te viene encima subite al sarcófago y mostrale el talismán. Cuando el demonio suba la cabeza, cortale la garganta con la daga.

INDIANA JONES y la MAQUINA INFERNAL



Indy ha vuelto...

Bienvenidos a la segunda y última parte de esta emocionante aventura.

En estos últimos niveles esperemos que tengan que usar un poco menos la imaginación (si es que esta edición no sale tan oscura como la anterior), y poco más la paciencia pues a esta altura ya no creemos necesaria la explicación detallada de los laberintos, nuestra idea es ayudarlos pero sin sacarle la emoción al juego.

Otro detalle es que en el número anterior no indicamos la ubicación de los tesoros ocultos, y aunque ahora tampoco lo haremos, al final de esta solución podrán encontrar el recorrido completo del Mapa Secreto.

Aunque muchas veces el camino de algunos niveles no es el más directo, éste sirve para mostrar los motivos por los cuales hay que agarrar y/o usar tal elemento y aunque no sea el más corto pensamos que es el más interesante.

No los distraeremos más, así que disfruten de lo que queda de esta aventura de Indiana Jones.

CAMINO AL JEEP



Entrá a la carpa para agarrar un botiquín.



Apenas salís, unos rusos te empezarán a disparar. Usá el arma de mayor alcance.



Subite al jeep y empeza tu viaje por el único camino posible.



Éste es el primer salto complicado. Dado que el puente está roto, vas a tener que acelerar con "SHIFT" para alcanzar la máxima velocidad y poder asi saltar el puente.



El próximo puente no tiene arreglo. Subí con el Jeep por el costado y acelerá.



Una forma de matar soldados es llevándolos por delante con el jeep, es muy efectivo.



Aca vas a tener que usar la cabeza un minuto. Bajate del jeep y matá a los soldados.



Dado que el puente es la única salida, tendrás que repararlo. Agarrá el tablón que está a la derecha y colocalo en la sección rota del puente. Ahora sí, cruzá acelerando.



Aunque no se vea bien, hay dos caminos por los cuales se puede seguir. Andá por el de la izquierda para poder llegar con el jeep a la entrada de la cueva.



Esta parte es un poco complicada asi que seria bueno que salves el juego. Para poder bajar en una sola pieza tenés que acelerar por la parte rocosa de la espiral.



Este laberinto es la última parte del nivel. El objetivo es encontrar la salida para que te pueda rescatar Sofia. Avanzá por los distintos caminos y cuidate del camión ruso.



Pasando la última rampa del laberinto aparecerá un helicóptero. Una vez a salvo, Sofia te explicará por qué tenés que ir a Mexico.

TEOTIHUACAN



Entrás en el templo y la única salida es la puerta que está a la derecha. Si querés podés encender las antorchas con el encendedor.



La loza con la calavera indica una trampa. Pisala y esperá a que la pared se cierre.



Seguís avanzando y vas a encontrar la Llave de Agua. Apenas la agarres el piso se desplomará. Cuidate de los insectos y volvé a subir.



Seguí por el pasillo y de repente se te va a cerrar el camino.




Intentá volver para atrás para que se te cierre la otra salida. Una puerta se abrirá. Matá a la araña y activa el switch para seguir bajando.



Llegas a la cámara principal. Lo primero que tenés que hacer es subir la estatua hasta este nivel para poder abrir las cuatro puertas. Tirate por el agujero.



El mecanismo que levanta la estatua requiere que muevas tres pedestales hacia el centro de la habitación.



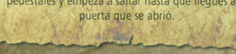
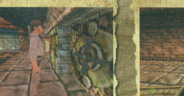

Una vez elevada la estatua, subite a uno de los pedestales y empezá a saltar hasta que llegues a la puerta que se abrió.



Subí la rampa y activá el interruptor de la trampa. Cuando la plataforma baje, subite a ésta para llegar al nivel superior.




Ahora que la estatua está arriba tenés que acomodar los engranajes en filas de 3, apuntando hacia cada puerta, para que cuando gires la estatua éstas se abran.

Los controles de los engranajes y de la estatua están al lado del ascensor.



Abiertas las cuatro puertas, entrá primero en la que tiene una cara verde.



En esta habitación no hay mucha dificultad, lo único que tenés que hacer es trepar los escalones y llegar hasta el ídolo Jaguar.



La próxima habitación es la del pájaro amarillo. Entrá y empezá a cortar las telarañas que hay en el camino. La primera rampa tiene una trampa... observá las lozas y cuidate de las lanzas.



Una sección de la pared se encuentra inestable... usá la pieza de la máquina para derribarla.



No hay muchos caminos... seguí subiendo por los peldaños.



Un salto difícil pero posible... toma carrera y agarrate del otro extremo. Si te caes vas a terminar en el agua así que no te preocupes.



A la derecha se encuentra una escalera un poco escondida.



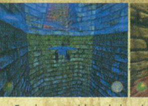
Seguís hasta el final del camino y agarrás el segundo ídolo.



El camino más fácil de vuelta es el agua. Tirate y volvé a la cámara principal.



Solo falta la puerta del Pez. Entrá y tirate al agua.



En el agua cuidate de las pirañas. Nadá hacia la plataforma derecha y colocá la llave Agua que habías agarrado en la máscara que está contra la pared.



Cruzá por la compuerta abierta. Del otro lado activá el interruptor que está debajo del agua para elevar la plataforma central.




Subí a la superficie y entrá por la única puerta abierta. Escalá los peldaños hasta el nivel superior y de ahí saltá a la plataforma que subió.



Como saltar a lo largo es más que imposible, bajate y cruzá hacia la derecha por la saliente.




Del otro lado es más facil. Saltá hacia delante y después usá el látigo para ir hacia la izquierda.




Seguí el camino de los peldaños hasta que llegues al último idolo.



Volodnikov está de vuelta. De ahora en adelante vas a ver rusos por todas partes.



Antes de bajar, agarrá el espejo que está por el pasillo de la izquierda.

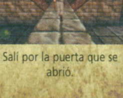


Tirate, matá a los soldados y volvé todo el camino hasta la cámara principal. Entrá en la cuarta habitación y colocá los tres ídolos en el pedestal que le corresponde.




La estatua vuelve a bajar. Tirate por el agujero, matá a los soldados y colocá el espejo en las manos de la estatua.





Salí por la puerta que se abrió.

VALLE OLMEC






Salís del Templo y apareces en el Valle Olmec. La cascada que se encuentra al lado tuyo no es el mejor camino para bajar, salvo que quieras romperte la columna. Date vuelta y baja por las cuevas.



Avanzando por el valle vas a encontrar una plataforma de presión la cual activa un puente. Por ahí cerca hay una enredadera que tapa la entrada a la montaña. Rompé las plantas con el machete y entrá.



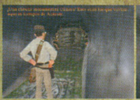
Dentro hay dos caminos, por ahora seguí derecho.




La piedra que estamos buscando para presionar el interruptor se encuentra en el nivel superior, pero del otro lado. Cruzá a través de la estatua usando el látigo.



Empujá la piedra para poder entrar a la habitación que contiene la piedra buscada.




Ahora que la encontramos hay que sacarla. Si subís hasta la loza marcada Indy hará una acotación. Date vuelta y empezá a correr para el otro lado. Cuando veas la oportunidad escondete a la derecha.




Cerca pero todavía no alcanza. Bajate y empujá la piedra hasta el interruptor para poder accionar el puente.




El camino que lleva al puente se encuentra dentro de la cueva, solo que ahora tenés que doblar hacia la izquierda en vez de seguir derecho. Cruzá el puente y seguí caminando por el único camino disponible.



Vas a llegar a una habitación que tiene una pileta y una puerta cerrada. Tirate al agua y acciona el interruptor para que se abra la puerta. Salí y seguí camino.



Detrás del panel marcado se encuentra la segunda piedra para activar el siguiente puente.



Subite al bloque que empujaste y empezá a subir la rampa. Cuando veas que se te viene la piedra encima volvete corriendo y saltá en la plataforma que está al final de la rampa.



Como la salida quedó tapada vas a tener que abrir otro agujero con la pieza de la máquina.



No es peligroso, deslizate por la montaña y bajá nuevamente al nivel inferior.



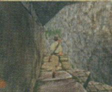
Ahora que tenés la piedra más a mano, empujala hacia la saliente. Si ésta no se cae tirala para atrás y volvé a intentar.




Un empujoncito más para colocarla en la plataforma y el segundo puente se accionará. Vas a tener que volver a entrar a la cueva y seguir todo el primer camino para poder llegar al segundo puente.



El resto del camino es más que lineal... la única dificultad puede ser usar el látigo para cruzar un pozo.



Seguí por el camino de piedras y tené cuidado en no caerte. Cuando parezca que no hay más camino para avanzar, fijate si te podés colgar.



Seguí otra vez por el único camino que hay hasta que llegués a una habitación con una cascada.




Lamentablemente la piedra que necesitamos se encuentra debajo del agua. Sumergite y salí por detrás de la cascada.



Después de subir escalones vas a ver un botón que seguramente te imaginarás qué hace.



Bajá a la pileta vacía y empujá la piedra hasta que encaje en el agujero de la pared.



Para poder subir otra vez tenés que mover otra piedra más.



Trepá por los escalones hasta la cima de la cascada y accioná el botón nuevamente para llenar la pileta de agua.



La presión de agua tirará la piedra justo encima del tercer interruptor.



El camino más fácil para bajar es tirandose al agua.



La salida al tercer puente se encuentra por la otra puerta de la habitación. Subí por los escalones para acceder a él.



Cruzá el puente y seguí por el único camino disponible. Acordate que cuando el salto parece difícil siempre hay una columna a la cual poder agarrarse.



Aunque parezca que hay muchas posibilidades, solo hay una. Bajá y abrí la puerta verde.



Del otro lado vas a ver el botón que abre la puerta que está arriba de todo. Accionalo y preparate para correr.



No tenés mucho tiempo. Tenés que tratar de llegar a esa puerta antes de que se cierre.



Del otro lado de la puerta llegás a la cima de la estatua. Empujala para poder crear un puente que una ambos lados del precipicio.



Volvé a bajar y cruzá por el puente.



Cada vez estás más cerca de la salida. De ahora en adelante son todos "Saltar", "Agarrse" y "Agacharse" para llegar al final de la montaña.

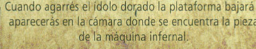


La última parte consiste en optar un buen camino. No te hagas problema que el más fácil es el mejor.



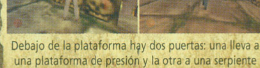
Listo, ya estás afuera. Seguí caminando hasta el templo y entrá en él subiendo las escaleras que están en el frente.





Cuando agarrés el ídolo dorado la plataforma bajará y aparecerás en la cámara donde se encuentra la pieza de la máquina infernal.





Debajo de la plataforma hay dos puertas: una lleva a una plataforma de presión y la otra a una serpiente gigante. Las puertas se abren encendiendo las antorchas que se encuentran a los costados.





Abrí primero la de la platafprma de presión y luego la de la serpiente gigante. Apenas abrís la segunda volvé a la primera y activa la plataforma de presión para elevar un escalón en la habitación de la Serpiente.



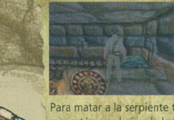
Esquivá la serpiente como puedas y corré hacia la otra habitación. Subite al escalón que accionaste y agarra la pieza de la máquina infernal.



Ésta pieza sirve para elevarte. Volvé al salón principal y parate abajo de las piedras azules.



Una vez sobre las lozas de los ángeles, activá la nueva pieza para elevarte.



Para matar a la serpiente tenés que accionar las lanzas que están en el piso de la habitación mediante las cuatro plataformas que se encuentran en el 1er nivel. Se necesitan varios golpes para poder derrotarla.



Una vez derrotada se abrirá una salida en el 2do. nivel. Tirate al piso y subí al nivel superior usando nuevamente la pieza de la máquina infernal.



Para nuestra desgracia Volodnikov nos preparó una trampa.

P.I. PUDOVKIN





Golpeá la puerta para que aparezca el guardia. Éste se reirá y te volverá a encerrar.

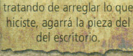


Subite a la cama y abrí el candado que cerraba los ductos de ventilación. No te metas dentro aún. Golpeá la puerta nuevamente para llamar al guardia y escondete en la ventilación. Cuando pase al baño, escapate.



Una de las piezas de la máquina está custodiada por un guardia. No trates de hacerle pelea. Entrá a la habitación contigua y acciona la palanca del dispositivo rojo.





Mientras se entretiene tratando de arreglar lo que hiciste, agarrá la pieza del del escritorio.



Hacete invisible y cruzá por la bodega hasta llegar a la puerta opuesta. Dentro de esta habitación se encuentra parte de tus cosas. El resto de las armas las obtendrás cuando empieces a matar a los rusos.



Volodnikov se da cuenta de tu escape y envía a sus tropas para que te capturen. Si sos visto por un ruso no te encerrarán, sino que empezarán a dispararte.



Para llegar al nivel superior de la bodega necesitas acomodar un par de cajas. Tirá la caja roja y empujá la de madera para poder usar el látigo en el caño que está en el techo.



Dá la vuelta y andá hacia las puertas que están detrás tuyo. Entrá por la de la derecha y empezá a investigar los posibles caminos.



Uno de todos los caminos te llevará a la segunda pieza de la máquina infernal. Agarrala y volvé a la bodega.

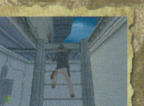




Ahora sí, andá a las otras puertas de metal que llevan a los camarotes de los guardias. Uno de los camarotes tiene la pared oxidada, usá la pieza correcta para poder derrumbarla.



Hacia la izquierda está el camino a seguir, subí por la escalera y avanzá hacia la cubierta del barco.



Cuando salgas por la última escalera te vas a encontrar con varios guardias así que prepará tus armas.



Otra pared oxidada... Ya sabes que hacer.



Del comedor hay una escalera que te lleva directamente al puente de mando del barco. Seguí por ese camino para encontrar la tercera pieza de la máquina que te robaron.



Volodnikov habla de sus planes con el capitán, no te preocupes que no te verá.



La pieza de la máquina se encuentra exactamente detrás tuyo.



Volvé todo el camino hacia los camarotes pero ahora seguí por la puerta opuesta para llegar a la segunda bodega.



Dentro de la bodega se encuentra la única oportunidad para subir al próximo nivel. Usá los controles del puente grúa para levantar la piedra azul.



Una vez en posición usá la pieza de la máquina para ascender al nivel superior.



La próxima puerta te lleva a la sala de máquinas. Tené cuidado con los rusos que están dentro ya que te van a disparar con ametralladoras y encima son bastante duros de matar.



Lo úncio que necesitas para llegar a la salida es accionar la escalera con una palanca que está en el nivel inferior.



Subí por la escalera.



El único camino te lleva a una manivela que nesecitarás después. Salí por la puerta hacia la derecha y preparate para matar soldados.



Un bote salvavidas, el únicp escape. Acercate a la los engranajes y colocá la manivela para bajar el bote al agua.



Una vez en el bote Indy se dirigirá al desierto, para lo cual aplica el plan canje de bote por jeep.

MEROË



Empezás y el primer lugar al que tenés que ir es la entrada de la pirámide donde te hablará un chico.



Él te dice que no saldrá hasta que se vayan las hienas. Sacá el revolver y empezá a eliminarlas. Cuando termines de matarlas a todas (son cinco) volvé a la entrada de la pirámide para ver que ya no está.



La única forma de entrar a esa pirámide es trepando por las piedras de la parte de atrás.



Cuidate de las serpientes y avanzá por el pasillo.


Cuando se te acabe el camino usá la pieza de la máquina para romper la pared


Empujá el bloque que tiraste y escalá por la pared hasta llegar al interruptor que se encuentra en la cima. Presionalo y baja por el camino que lleva a la puerta.


Entrá a la pirámide y preparate para un lindo laberinto.


El camino que tenés que hacer para llegar al ojo de la pirámide está indicado por la "X" en el mapa, si te perdés, usala.


Acordate que casi todas las puertas con rajaduras se abren con la pieza de la máquina.


Detrás de la pared hay dos interruptores que accionan las piedras de la trampa que está al lado. Accioná solamente el de la piedra del fondo y saltá la primera trampa.


Después de algo más de camino vas a llegar al primer rayo de luz. Prendé la leña con el encendedor y salí de la pirámide por el camino que consideres más corto.


Andá a las minas que están enfrente de la piramide que estabas.


Acercate a las vías que cruzan el precipicio y aparecerá el chico que estaba encerrado en la pirámide. Este te pedirá un reloj a cambio de su ayuda.


Para poder bajar al pozo vas a necesitar que funcione la pala mecánica. Andá al obrador de metal que está detrás de la pirámide y disparale a los explosivos que se encuentran dentro para abrir un agujero.


Agarrá todos los kit médicos, la cadena y el balde.


Volvé al pozo y poné la cadena en la pala mecánica.


Bajá usando una de las palas y avanzá hasta el final del pozo para encontrar el cadaver de Horner. Agarrá su reloj.


Subí nuevamente y acercate a las vías. El chico te dará una especie de ojo de vidrio.


Parate exactamente donde el rayo de luz cae en la arena para que se abra una estatua. Colocale el ojo y una vez abierta la mano de la puerta dorada, agarrá otra vez el ojo de vidrio.


De ahora en adelante vas a tener que acceder al resto de las pirámides vía la primera.


Buscá a través de los pasillos de las pirámides el pasillo de la foto.


Si vas por el buen camino vas a ver un interruptor que acciona una entrada secreta.


Necesitás accionar el interruptor. Saltá el pozo.


Al accionar el interruptor subirá la plataforma gris que está del otro lado. Tenés que saltar al otro extremo y tirar del bloque que se libero para usarlo de soporte.


Cuando la plataforma gris caiga vas a poder pasar colgando por encima.


Cuando no veas salida, la pieza de la máquina siempre ayuda.


Encendé las leñas y salí de la pirámide.


No hace falta que te vuelvas todo el camino hacia atrás, si ves el bloque de la foto, empujalo y listo.


Colocá el ojo en la estatua para abrir el segundo seguro de la puerta dorada.


Entrá otra vez a la pirámide y seguí todo el camino hacia la plataforma gris.


En vez de cruzar colgando doblá a la izquierda y abrí un camino nuevo con la pieza de la máquina.


Saltá el precipicio y cruzá hacia la izquierda colgando por la saliente.


Empujá / Tirá del bloque para poder empezar a trepar por las plataformas y llegar a la leña.


Si seguís trepando por el camino vas a encontrar la base de la leña. Poné la leña, encendé el fuego y salí por la piedra rajada que hay cerca.


Acá ya hay un problema... La estatua no sale por más que nos paremos donde pega el rayo.


Entrá a la pirámide principal y busca la bomba de agua que está en pasillo de la izquierda. Colocá el balde en la bomba de agua.


Ahora sí, el rayo rebota y muestra la ubicación de la estatua. Repetí lo mismo de siempre.


Solo falta una traba más. Entrá en la pirámide y andá por el único camino que te falta ir. Si vas bien, vas a llegar a un pasillo en donde una pared se te va a venir encima.


Usá la pieza que te hace invisible y cruzá sin problemas.


Si te fijás bien, en la parte trasera de las tumbas hay una pared frágil. Usá la pieza correspondiente y subí por la escalera.


Al accionar el interruptor se subirá la plataforma, pero tené cuidado que en unos segundos bajará de nuevo.


El interruptor que está en la cima abre la compuerta del primer piso. Bajá y usá la pieza correspondiente para subir a la cima.


Otra vez...


Para accionar la última estatua vas a tener que mover las piedras.


Antes de entrar a las minas, baja a la excavación y agarrá la rueda del carrito chocado.


Andá a donde está el jeep y agarrá la gasolina que se encuentra en la parte trasera.


Ahora sí, entrá a la pirámide por la puerta dorada y usa la rueda y la gasolina en el carro para entrar a las Minas del Rey Salomón.

MINAS DEL REY SALOMÓN


Empezás en un sistema de rieles. Bajate del carrito cuando veas la sala de control de vías.


Lamentablemente todavía no podremos hacer los cambios necesarios ya que necesitaremos un fusible.


Salí de la sala de control y avanzá una pantalla con el carro hasta que veas una caja llena de fusibles.


Si seguís derecho vas a volver a la sala de control por la vía de enfrente.



Colocá el fusible en la caja de electricidad y accioná las palancas 1 y 3



Seguís derecho con el carro y vas a llegar a un camino sin salida.



Volvé marcha atrás para que agarre el cambio de vía y puedas entrar a la habitación de la izquierda.



Saltá por las cajas hasta que llegues a la que se encuentra más cerca de la catarata de la izquierda.



Usá el látigo y cruzá a través de la catarata. Agarrá la piedra roja que está del otro lado.



Subite nuevamente al carro y seguí camino por las vías.




Cuando llegues a la habitación que se ve en la foto bajate y agarrá la llave que está dentro. Tené mucho cuidado con los rayos de electricidad.




Seguís avanzando por las vías y los rusos destruirán parte del camino.



Bajate cuando veas un lugar lleno de maderas apiladas y usá la llave para abrir el armario. Agarrá el aceite.



Arriba del carro otra vez. Avanzá hasta que veas el cambio de vía N°4



Lubricalo con el aceite para que funcione el cambio.



Volvé a la sala de cambios y accioná el cambio N°4. Indy automáticamente accionará el N°5



Andá hasta el cambio de vías y seguí por el camino de la vía N°4



Saltar el cruce roto es más fácil si usamos el látigo.



Rompé la abertura con la pieza de la máquina.



Agarrá la piedra azul y tené cuidado con la trampa.




Volvé todo el camino para atrás y subite al carrito.



Avanzá hasta que veas las columnas. Bajate y empujá la caja como se ve en la foto.



Avanzá por las cuevas. Los saltos parecen largos pero Indy logra agarrarse con las uñas de los dedos.



Cuando agarres la última piedra (la roja) cuidate del derrumbe.



Tirate por el pozo que está detrás de donde estaba la piedra roja y volvé al carrito.



Avanzá hasta que llegues a la habitación que se ve en la foto. Tirate al agua y entrá por la cueva submarina.



Salís del otro lado de la estatua.



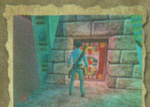
Trepa por donde puedas hasta que llegues a la cima. Agarrá la piedra verde.



Volvé al carrito y seguí camino hasta que llegues a la entrada que se ve en la foto.



Has llegado al ascensor que te llevará a la Tumba de Nub. Accioná el botón de la pirámide del centro para subir la plataforma.



Saltá a la izquierda y colocá la piedra roja. La plataforma subirá un poco más.



Ahora colocá la pieda verde, la cual te habilitará el cristal celestial en el techo.



Usá la pieza de la máquina y subí hasta la cima para colocar el último cristal.



Bajá hasta la base de la plataforma y acciona la palanca para bajar a la entrada de la tumba.



Ya llegaste. Usá el látigo para cruzar el pozo y preparate para entrar a la Tumba de Nub.

TUMBA DE NUB



Él único camino posible por ahora es trepar por los escombros y colgarse por las salientes hasta llegar al pasillo gris.



Avanzá por el pasillo y bajá por la rampa hasta que llegues a una habitación tan grande como la primera.



Ahí encontrarás la puerta que lleva a la cámara en donde está el sarcófago. Lástima que no abre.



Empujá la estatua que está a la izquierda para liberar un pasaje que estaba escondido.



Por el pasillo vas a encontrar una palanca que abre la puerta hacia otra habitación. Cuidate de que no se te abra la primera reja que está en el piso.



Tirá del bloque de piedra que está detrás de la cortina roja para seguir camino.



Acá tenés que tenes mucho cuidado con las plataformas que se encuentran en el pasillo. Con tres saltos tenés que poder llegar al otro extremo. Del otro lado subite por las salientes para llegar a la cima.



Una vez acá, accioná el botón que está en el centro de la pirámide.



Metete por la puerta y doblá a la izquierda. Usá el látigo para subir a la cima. Arriba vas a tener que saltar de piedra en piedra.



Escalá como puedas para llegar a la plataforma de la izquierda. Usá el látigo para arrancar el brazo de la estatua.



Volvé por el camino de la derecha y usá el látigo cuando sea necesario.



Volvé todo el camino hasta la puerta y usá el brazo para poder abrirla.



Tené mucho cuidado con los artefactos volvadores, son bastante peligrosos.



Usá la pieza de la máquina para subir al 2do. nivel y cruzá por el puente hacia el otro extremo.



Presioná el botón para bajar la plataforma dorada. Vas a tener que hacerlo dos veces ya que en la primera entrará Volodnikov.



Bajá con ayuda de la pieza de la máquina. Una vez dentro verás a Volodnikov, el cual empezará a correr. No trates de alcanzarlo.



En vez de eso, tenés que bloquearle el camino moviendo el bloque gris al centro de la estructura y la estatua del ave en el nivel superior.



Si lo hiciste correctamente Volodnikov quedará encerrado tal como se ve en la foto. Agarrá el engranaje y volvé a la habitación principal.



Cortá la cortina con el machete y tirá del bloque para poder saltar a la columna de enfrente.



Accioná la palanca que está dentro para abrir la reja del otro lado.



Entrá por donde estaba el bloque.



Agarrá la llave y usala en la cerradura de arriba para poder abrir la reja.




Colocá el engranaje en la tortuga y empuja el bloque hacia el ascensor para hacer contrapeso.




Subite al segundo nivel usando la pieza de la máquina y usá el látigo para saltar al contrapeso del ascensor.

Es recomendable que mates a los enemigos mecánicos antes de bajarte.



Andá hacia la habitación inundada.



Buscá en las profundidades y vas a encontrar un interruptor que eleva la estatua central.



Subí a la superficie y saltá, usando la estatua, hacia el otro extremo.



Seguís camino y vas a llegar a una habitación con un electrodo gigante que tira rayos constantemente. Hacete invisible avanzá hacia los costados para protegerte de las descargas mortales.



Buscá las estatuas para colgarte y acceder al nivel superior.



Avanzá por el costado hasta que llegues a la rampa. Aquí tendrás que saltar justo antes de caerte.



Seguís por ese camino y vas a llegar a la base del electrodo. Empuja las tres estatuas hacia el centro de la habitación.



Detrás de una se encuentra un interruptor que sube el electrodo y abre dos puertas.



Accioná el interruptor dorado una vez y el plateado tres veces.




Tirate al agua y subí por la escalera hasta la base. De ahí vas a tener que treparte por las plataformas de la "antena" hasta la cima.



Agarrá la última pieza la máquina infernal.



Ésta sirve para accionar todos los interruptores de electricidad que veas de acá en adelante. Empezá por bajar a la base que está al nivel del agua y accionar el puente que conecta con la salida.



Buscá el otro interruptor en por los bordes del 1er. nivel.



Sacá el bloque del ascensor para que vuelva a subir.



Accioná el ascensor con la pieza de la máquina para que vuelva a bajar.



Para volver a subir usá la pieza en el interruptor que está sobre la plataforma del ángel.



Otra vez... la pieza de la máquina en el interruptor del ascensor para subir al piso de arriba de todo.



La puerta que abre la cámara del sarcófago también se abre con la pieza de la máquina... para variar.



Abrí el sarcófago para que se habilite el switch que está detrás tuyo. Luego usá la pieza de la máquina para abrir la cámara oculta del sarcófago.



Agarrá la gema roja y colocala en la base marrón que está en el fondo de la habitación para activar el guardián de la tumba.



Este es el enemigo más fácil de todo el juego, lo único que tenés que hacer es cargar las planchas que están en el piso y hacer que el robot las pise. Cuidate de los rayos que dispara por los ojos.



Muerto el enemigo, subite a la estructura que rodea el sarcófago y saltá hacia el borde.



Avanzá por el borde hasta el interruptor que baja el puente y pasá de habitación.



Sofía y Turner aparecerán y no precisamente para ayudarte.

MÁQUINA INFERNAL



No te tires, bajá por la escalera.



Avanzá hasta el final de la habitación y cuidate de los artefactos mecánicos.



Subí por el ascensor, tirate al nivel inferior. Ahora que el ascensor está arriba podés activar el interruptor que abre la rampa del pasillo.



Bajá por la rampa y entrá por la puerta que lleva a la sala de control de la Máquina Infernal.



Turner traicionará a Sofía y una vez más tendrás que ayudarla.



Tirate al agua en donde se ve la foto y luego saltá a la otra plataforma.



Con cuidado de que no te pegue ningun rayo cruza por el pasillo y agarrá la pieza de la máquina.



Volvéte y cruzate al otro extremo. Subí por el umbral hasta el piso de arriba de todo.



Saltá a la plataforma que tiene la escalera y agarrá la pieza de la máquina que está sobre la estatua.


Saltá a la saliente que dá al exterior y usá el látigo para cruzar del otro lado.


Acá vas a tener que salvar el juego bastante seguido. Saltá de plataforma en plataforma hasta que hayas pegado media vuelta.


Tirate al agua para cruzar al otro extremo. Agarrá la pieza de la máquina infernal y coloca la pieza que produce electricidad.


Con mucho cuidado volvé caminando por los engranajes.


Bajá con el ascensor y colocá la pieza que vibra en el pedestal.


Subí con el ascensor hasta arriba de todo y saltá a la plataforma. De ahí salta hacia el pasillo que está de costado a la entrada.


Avanzá por esa saliente y saltá a la plataforma central. De ahí vas a tener que saltar a la habitación de enfrente. Tené cuidado con los enemigos voladores.


Usá el ascensor para subir.


Te vas a encontrar con Simon Turner. Ignoralo y subí al nivel superior con la ayuda de la pieza de la máquina.


Matalo apenas se haga visible y agarra la pieza de invisiblidad.


Usá la pieza de invisiblidad para poder meterte dentro de la cámara central y que no te peguen los rayos. Activa el switch y usá la pieza de levitación para llegar a la cima.


Arriba vas a ver otro pedestal. Agarrá la cabeza y colocá la pieza de levitación en su lugar.


Usando el ascensor vas a llegar a la sala en donde estaba la estatua sin cabeza


Colocá la cabeza de la estatua para que cobre vida.


Andá a la cámara principal por el camino que se abrió.


Usá la última pieza en la máquina y accioná las palancas.

AETHERIUM


Apenas apareces avanzá hacia delante. De ésta plataforma vas a tener que saltar hacia la plataforma de la izquierda. Una vez ahí, agarrate del borde y sumergite al campo de energía.


Cuando cruzás el círculo en una dirección se te habilita un pasillo. Habilitá el pasillo verde y avanzá hasta la cámara violeta. Cruzá el pozo y agarrá el disruptor de realidad.


Tirate por el pozo de energía y aparecerás otra vez en el cruce. Habilitá el pasillo azul y avanzá hasta el umbral. Para abrir el pasaje entre realidades tenés que usar la pieza que agarraste en la habitación anterior.


Una vez dentro vas a tener que abrir otra puerta y seguir "nadando" hasta que llegues a una columna de energía.


Subí por la columna y avanzá por el laberinto hasta que llegues a la cámara donde se encuentra Marduk.



Por ahora no le podés hacer nada así que salí de ahí y tirate por una de las salidas azules que te cambian de nivel. Avanzá hasta que veas la salida hacia el templo de Teotihuacan.





Agarrá el espejo de la estatua.



Volvé todo el camino hasta la cámara de Marduk.





Lo que tenés que hacer es devolverle las descargas electricas a Marduk con ayuda del espejo. Depende la posición de Marduk (arriba o abajo), tendrás que evaluar si conviene estar en nivel superior o en el inferior.

Usá el medallón que dejó en la cerradura para bajar la esfera.



Golpeá la esfera con el látigo varias veces.



Avanzá por los pasillos hasta que encuentres una puerta de metal cerrada. Para abrirla tenés que golpear la esfera de metal con tu látigo electrificado.





Tu próximo objetivo es liberar a Sofía. Lo que tenés que hacer es golpear las esferas con el látigo para retractar las tres plataformas.

Una vez más, un antiguo espíritu del mal transforma el cuerpo de Sofía en un Dios Inmortal.



Lo que tenés que hacer ahora es encontrar las tres piedras que habías agarrado en el las Minas del Rey Salomón.



Si estás muy perdido no dudes en usar la "X" del mapa.



Con piedras en mano, bajá al nivel inferior y usá las piedras en las puertas. Una vez dentro usa el Disruptor de Realidad para abrir el pasaje entre dimensiones y debilitar a la criatura.



Una vez que las tres puertas estén abiertas se formarán unas ruinas en el medio de la habitación. Subite a la cima y cuando el "pájaro" se te venga encima usá el látigo electrificado en él.



Liberada Sofía, viene el escape. No es muy difícil pero es recomendable salvar el juego (esta no es una de esas partes en las que queremos perder).



El Mapa Secreto

Si hicieron una buena recolección de tesoros ocultos a través de los distintos niveles del juego y recolectaron $2500, podrán comprar el Mapa Secreto que se encuentra en la pantalla del almacén que aparece al final de cada nivel. Éste nivel transcurre en las mismas cuevas que se ven en el principio de "Los Cazadores del Arca Perdida" y a mi criterio es uno de los mejores que tiene el juego, así que preparense para...

VOLVER A PERÚ



Agarrá el bote inflable que está en el jeep.



Colocá el bote en el agua y empezá a remar por el río. Cuidate de los arrecifes porque solamente tenés un kit de reparación.



Después que caigas por cascada, acercate a la orilla y bajate del bote.



La bola de piedra que te persiguió en la película sella la salida, tenés que entrar por el agua.



Nadá por las cuevas submarinas hasta que encuentres la salida.



Acordate que cuando los saltos son largos, el látigo siempre es útil.



Cortá las ramas que están bajo el agua para liberar un pasaje. Seguí nadando por las cuevas hasta que encuentres las salida.



Empujá el bloque de piedra hacia el remolino para inundar la habitación.



Nadá hasta la superficie y seguí por los pasillos del templo. Tené cuidado con el rayo de luz, si no caíste antes no podés caer ahora.



Cuidate con las arañas y otros insectos venenosos. Al fondo de la cueva hay un pasaje escondido detrás de las telarañas.



Dentro de la habitación encontrarás una llave.





Volvé por el mismo camino, solo que ahora cruzá el agua y seguí para el otro lado.



Ésta es otra habitación que aparece en la película. No pises las baldosas oscuras. Del otro lado colocá la llave en la cerradura.



Bajá por el pasaje que se abre y usá el encendedor para poder ver.



Llegarás a una habitación llena de tumbas. El primer paso para subir es usar el látigo en un soporte que se encuentra cerca de la antorcha.



Saltás, trepás, subís y te colgás hasta que llegás a una caña, agarrala.



Si vás por otro camino una piedra amenazará con caerse y aplastarte. Tendrás que dar la vuelta por otro lado.



Bajá y volvé por todo el camino hasta la cerradura.



Colocá la caña por el agujero. Después bajá y doblá a la izquierda, necesitarás el látigo para poder subir.



A medida que vayas avanzando por este pasillo algunas plataformas se irán cayendo. En la última se encuentra la salida.



Llegarás a la base de unos pilares llenos de víboras. Subí por donde puedas.



Antes de llegar a la cima tendrás que hacer una parada en una saliente y empujar un bloque



Ahora que el camino está despejado seguí escalando hasta la cima.



Arriba de todo tenés que saltar a la saliente e ir colgando hasta el extremo izquierdo.





Para salir finalmente de esta parte tendrás que saltar sobre la rampa de piedra y calcular el momento justo para realizar un segundo salto hacia la salida.



Llegamos a la piedra que nos estaba molestando.



Date vuelta y colgate del piso. Soltate y agarrate rápido de la saliente inferior.



Movete hacia la izquierda hasta que tengas un lugar en donde apoyar los pies. De ahí dale un latigazo a la piedra para que caiga.



Tirate al fondo y seguí camino.



Saltá por las columnas rápidamente antes de que se escondan.



El camino de vuelta es un poco más fácil pero igual tené mucho cuidado con el calculo de los saltos.




Arriba vas a encontrar otro ídolo. Apenas lo agarres preparate para correr.



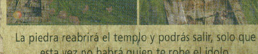

Cuando corrés a la salida una piedra se te va a venir encima. Apenas la veas, doblá 180° y escondete en la rampa.




La piedra pasará por encima tuyo y podrás seguir avanzando.




En la pelicula saltaste sin el látigo, ahora se te tiene que hacer más fácil. Usalo con la rama y cuando llegues a la entrada bloqueada usalo nuevamente en el soporte que está en el techo.



La piedra reabrirá el templo y podrás salir, solo que esta vez no habrá quien te robe el ídolo.

Los últimos consejos del Dr. Jones

Si te resultó muy dificil llegar al final y no pudiste encontrar todos los tesoros necesarios para comprar el nivel secreto ó simplemente te quedaste trabado en un salto que parece imposible, el Dr. Jones te brinda estos códigos para que tu búsqueda de las piezas de la Máquina Infernal sea simplemente un paseo por los turistico por los distintos niveles.

Presioná [F10] para entrar a la consola, entrá el código correspondiente y luego [Enter] para activarlo

- taklit_marion on: Invulnerabilidad.
- taklit_marion off: Desactiva la invulnerabilidad.
- urgon_elsa: Te aparecerán todas las armas en el inventario.
- azerim_sophia: Se te llenará el medidor de energía.
- nub_willie: Ayudas generales.

Y quizas lo más importante de todo, la "X" del mapa que te dirá hacia dónde debes dirigirte se activá en las opciones del juego. Usala con precaución ya que se te descontarán puntos de IQ.



ACCION / ARCADES

Soldier Of Fortune

Trucos para la demo

Comiencen el juego con la línea de comando "**sof.exe +set console 1**". Luego mientras juegan, presionen ~ para entrar a la consola y escriban alguno de estos códigos:

god	Modo Dios
notarget	Invisible a los enemigos
givemoretutorial	Pistola .44
givesnipertutorial	Rifle Sniper
weapontest	Todas las armas
noclip	Atravesar las paredes
timescale .4	Modo cámara lenta
spawn [x]	Hace aparecer el objeto indicado. [x] es el objeto

Nombres de los objetos (Demo)
Usen alguno de estos nombres con el truco "**spawn [Nombre del objeto]**":

item_weapon_assault_rifle
item_weapon_pistol
item_weapon_pistol2
item_weapon_rocketlauncher
item_weapon_sniper_rifle
item_weapon_shotgun
item_ammo_auto
item_ammo_rocket
item_ammo_shotgun
item_ammo_pistol
item_ammo_pistol2
item_equip_armor
item_equip_c4
item_equip_flashpack
item_equip_grenade
item_equip_light_goggles
m_nyc_ebum
m_nyc_mskinhead1

Killer Loop

Con estos códigos podrán acceder a nuevas naves y por consiguiente a nuevas ligas, modos de juego y pistas:

statement	CH&K 6502 (Clase 2)
mission	Sinus Delta (Clase 2)
tumbledown	Pulse 3x3 (Clase 2)
raingodsdancing	Reac aknxs (Clase 2)
incomplete	Pulse Clone (Clase 3)
faithhealer	H&K 42 (Clase 3)
tiltedcross	Sinus Theta (Clase 3)
wakeupcall	Reac TP96-1 (Clase 3)
ritespassage	Pulsemach (Clase 4)
pagueofghosts	Sinus Sigma (Clase 4)
oldhaunts	H&K 2001 (Clase 4)
makeithappen	Reac ms2k-o (Clase 4)
umbersun	Modos Championship / Time Trial un 25% más rápido

Thief Gold

Creador de niveles

Para crear sus propios niveles, instalen Thief Gold con la opción "**full install**", luego vayan al directorio "**goodies**" que está en el CD y descompacten el zip que se llama **DromEd** adonde instalaron el juego. Con esta utilidad podrán ver todos los niveles, editarlos y jugar niveles hechos por los fans del juego.

Pasar de nivel

Presionen **CTRL+ALT+SHIFT+END** mientras juegan para pasar de nivel. Si hacen esto no recibirán el dinero que se obtiene al pasar de nivel.

Alien vs. Predator

Estos códigos solo sirven aplicando el patch que habilita la opción de grabar los juegos. Comiencen el juego con la línea de comando "**avp.exe -debug**" y presionen "**~**" para abrir la consola. Luego utilicen los trucos. Referencia: (M) Truco para el Marine / (P) Truco para el Predador / (A) Truco para el Alien / (T) Truco para cualquier personaje.

freakoftheunivers	Modo Dios (M)
skullcollector	Modo Dios (P)
theonedeadly creatureever created	Modo Dios (A)
gimme_charge	Llenar energía (P)
winneroftheone greatbattleofthe universe	Convertirse en "Final Xenomorph" (A)
alienbot	Crear un alien controlado por la CPU (T)
giveallweapons	Todas las armas y municiones
god	Modo dios (T)
observer	Jugador invisible a los oponentes (T)
light	Crear aura de luz
marinebot [Número de clase]	Crear Marine controlado por CPU [T] [*]
predobot [Número de clase]	Crear Depredador controlado por CPU [T] [*]
predalienbot	Crear Alien - Depredador controlado por CPU [T] [*]
praetorianbot	Crear Alien Pretoriano controlado por CPU [T] [*]
xenoborg	Crear Xenoborg controlado por CPU [T] [*]
showcoords	Ver las coordenadas de nivel [T]
showfps	Ver cuadros por segundo [T]
showpolycount	Ver número de polígonos rendereados [T]
listvar	Ver ayuda dentro del juego [T]
listcmd	Ver lista de cheats [T]
motiontrackervolume [0.00-1.00]	Cambiar el volúmen del "Motion Tracker" [M]
motiontrackerspeed [0-16]	Cambiar la velocidad del "Motion Tracker" [M]
crouchmode [0 o 1]	Cambiar agacharse y arrastrarse [A]
timescale [0.0-1.0]	Cambiar velocidad de juego [T]
wireframemode [0 o 1]	Modo wireframe si/no [T]
sky_red [número]	Ajustar nivel de rojo del cielo [T]
sky_green [número]	Ajustar nivel de verde del cielo [T]
sky_blue [número]	Ajustar nivel de azul del cielo [T]

Nota: Crear un personaje controlado por la CPU en un nivel donde el personaje principal no existe puede llevar a un error en el programa. Usen el truco "cargar especies" para forzar al juego a tener el tipo de personaje deseado.

Cargar especies

Carguen el juego con "**avp.exe -debug -l[AMPCXTR]**" donde A es un alien, M es marine, P es depredador, C es civil, X es xenoborg, T es alien pretoriano, y R es el alien-depredador.



AVENTURAS / RPG

Hype: The Time Quest

Tipeen los siguientes códigos durante el juego:

thundergod	Invencibilidad
hype	Energía completa
druide	Magia completa
gork	Armadura completa
glittergold	Dinero
littletroll	Regenera los HP sin/no
littlegogoud	Regenera magia si/no
hermetik	Regenera magia infinita si/no
houdini	Flechas infinitas si/no
ouioui	10 flechas azules
nonnon	10 flechas rojas
grolo	Suma una unidad más de cada ítem del inventario
thereyougo	Todas las magias
wonderful	Correr muy rápido
pouletfrit	Botas de velocidad
toutundefi	Destruye la armadura de Hype
epok1	Epok 1 completada
epok2	Epok 2 completada
epok3	Epok 3 completada
epok4	Epok 4 completada
end02	Pegarle solo una vez a Barnak para matarlo en la "Top Tower"

Odium

Todas las armas y vidas infinitas: Presionen **Shift + F10** y escriban: **give me all**

Nox

Durante el juego, presionen **[F1]** para entrar a la consola, escriban "**racoiaws**" para activar el modo de trucos. Luego, usen alguno de estos códigos:

set god	Modo Dios
cheat health	Energía completa
cheat mana	Mana completo
cheat ability	"Resetear" habilidades
cheat spells	Configurar todos los hechizos al nivel indicado
help cheat	Ver lista de cheats
cheat gold [número]	Suma la cantidad indicada de oro
cheat goto [nombre del objetivo (waypoint)]	Avanzar al objetivo indicado
cheat goto [x y]	Avanzar a las coordenadas indicadas
cheat level [número]	Avanzar al nivel indicado

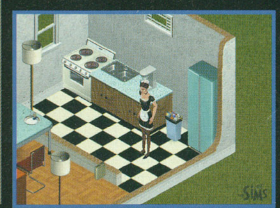


SIMULADORES

Los Sims

Mientras juegan presionen **[CTRL] + [SHIFT] + C**, y escriban alguno de estos códigos:

klapaucius	$1000 Simoleons
water_tool	Hace que tu casa se convierta en una isla rodeada de agua.
set_hour #	Cambia el tiempo del día a # (1-24)
set_speed #	Velocidad de juego a # (-1000 a +1000)
interests	Ver personalidad e intereses de tus Sims
autonomy #	Cambia cómo los Sims piensan por ellos mismos (1-100)
grow_grass #	Hace crecer el césped # (1-150)
map_edit on/off	Editar el mapa
route_balloons on/off	Tutorial Básico si/no
maskdraw_all_frames on/off	Dibujar todos los cuadros si/no
screenlot_size #	Cambia el tamaño del lote a #
!	Repite el último truco
;	Con el ; separamos cada código para escribir varios juntos



DEPORTES

TOCA Touring Car Championship 2

Usen estos códigos como nombre de piloto para acceder a los trucos indicados: Si lo hicieron correctamente se escuchará la frase "Cheat mode enabled".

DOUBLE	Todas las pistas
CARTASTIC	Todos los coches
GIRDLE	Alternar el orden de las pistas
TOPDOWN	Vista tipo GTA
HANGOVER	Horizonte borroso
TIMEOUT	Distancias de modo campeonato
OUCH	Modo Batalla
RUBBER	Choques rebotantes
MOVIE	Choques graciosos
HIGHJUMP	Reducir gravedad
SKINNY	Solo ruedas
SKATES	Modo Turbo
REPEL	Los demás coches se mueven de nuestro camino

Madden NFL 2000

Tipeen los siguientes códigos para activar los trucos:

AIRMADDEN	Súper saltos
BTHEBALL	La cámara sigue a la pelota
REFISBLIND	Menos faltas
NOPICKS	Sin intercepciones
MAGANASAVE	Manos pegajosas
PAINFUL	Más lesionados
QBINTHECLUB	Pases perfectos
QUARKANDSTAR	Jugadores grandes contra chicos
SIDEBURNS	Equipo de estrellas de la década del '70
MOJO	Equipo de estrellas de la década del '60
TEAMMADDEN	Equipo de Madden
NO2	Más velocidad
REFISBLIND	Referee ciego
WILDWEST	Estadio Dodge City
ITSINTHEGAME	Estadio EA Sports
WEPUTITHERE	Estadio Tiburón
XMASGIFT	Estadio Xmas Rush
PANCAKES	Estadio Alpha Blitz

Los Irrompibles

Salvando al mundo de la amenaza Nazi

Por Sebastián Di Nardo

Después de un terrible día de trabajo, llego a casa y abro la heladera. Tengo que comer a la velocidad de la luz. A las 11 me encuentro en la net con mis amigos. Hoy mi teléfono va a dar ocupado durante dos horas como mínimo. Rolo y yo somos veteranos de guerra, llevamos mucho tiempo jugando Hidden &Dangerous por TCP/IP y lo que van a leer a continuación son algunas de nuestras experiencias cuando, noche a noche, nos reunimos en Internet a formar parte de la elite de "Fight for Freedom" (Devil´s Bridge, en USA).

Hidden & Dangerous. Con la llegada del paquete de expansión, cuya versión 1.3 aparentaba ser mucho más estable, el pelotón volvería a unirse. Pero nuestra empresa no sería fácil... nosotros no disponemos de una LAN. Igual ese problema no sería capaz de detener nuestra ansiedad por salvar al mundo. Tanto Rolo como yo éramos soldados experimentados y nuestros movimientos parte de una precisa maquinaria de guerra.

Los chicos solo quieren divertirse

11 de la noche, la hora fijada para nuestro ansiado encuentro. Mi celular sonó, y se oyó la vocecita de Rolo: ¡In Position! Eso tenía un significado: estaba listo en Internet para balear alemanes.

Hidden & Dangerous es un juego plagado de bugs, pero tiene una gran ventaja... ¡en Internet no hay lag! Solo se necesitan dos cosas: nervios de acero y el número de IP de quien organiza la partida, que puede obtenerse ejecutando la utilidad WINIPCFG que se encuentra en la carpeta de Windows para darla a conocer a los integrantes del pelotón, por ejemplo, vía ICQ. Ojo, que el IP suele cambiar cada vez que el módem se conecta a Internet, por lo que hay que chequearlo cada vez. Podemos conectarnos módem a módem para partidas de a dos, pero por Internet es la opción más interesante ya que permite hasta 4 jugadores al mismo tiempo.

El pelón del pelotón

La misión parecía simple. Tomar unas instalaciones enemigas protegidas por guardias; hecho, aguantar en la posición hasta el arribo de tropas aliadas. El problema es que habría que soportar un bombardeo de morteros y la posible presencia de tanques enemigos.

"Eramos algo así como Los Irrompibles; Kaveyox era como el gordo Espalter, Jay Pee inquieto y optimista como Berugo Carámbula, yo era como D´Angelo y Rolo como Almada."

Rolo conduce el jeep y yo soy el artillero. Al llegar a una distancia prudencial, mi compañero frena y baja a la carrera para cubrirse. Desgraciadamente, el vehículo no se ha detenido por completo y no puedo bajar. El jeep continúa su loca carrera haciéndome pasar muy cerca de nuestro objetivo. Ajusto mi ametralladora y me preparo para lo peor. Entonces veo a Rolo corriendo detrás del desbocado vehículo, en un desesperado intento por detenerlo. Al tratar de subirse, es aplastado por las ruedas mientras yo, distraído, termino presa fácil de la metralla enemiga.

Volvemos a intentarlo de la misma manera pero, esta vez, mi "inteligente" compañero tiene la brillante idea de estacionar sobre la ladera de la montaña. El resultado: aplastado por el jeep. Para nuestro tercer intento decidimos llevar un soldado raso como respaldo. La intención es ubicarlo en la cima de la montaña con un sniper para evitar que los alemanes nos ataquen por la retaguardia. Liquidamos cómodamente a los alemanes que hacen guardia y a dos soldados acobachados con sus ametralladoras. Enseguida, descubrimos un refugio bajo tierra con un enemigo despedazado por nuestras granadas. Con una precisión de relojero, nos deshacemos del resto de los guardias y corremos a refugiarnos en el pequeño búnker, bajo tierra. Lo peor está por comenzar. Una horda de alemanes intenta meterse en el pequeño habitáculo solo para caer como moscas, víctimas de nuestra afilada puntería. Una feroz lluvia de mortero golpea nuestra posición, pero estamos seguros bajo tierra. Cuando el silencio vuelve a reinar, vaciamos los cargadores en lo que queda de la ofensiva enemiga. Es el momento de los tanques. Estoy herido. Rolo tampoco se encuentra bien. Pero la puntería de mi compañero demuestra una vez más que una bazooka hace maravillas. Mientras nos arrastramos en busca del segundo tanque, vemos que el pelón que dejamos sobre la colina está en serios problemas. Las balas van y vienen, pero uno a uno se las arregla para llevarlos a la tumba antes de morir. Gracias a él, Rolo destroza el tanque por sorpresa mientras yo lo cubro del fuego de la escolta. Los refuerzos llegan y salimos con vida de la escaramuza. ¡Al final, el pelón


De izquierda a derecha: Rolo, Kaveyox, Moki y Jay Pee.

resulta un valiente!

Los Irrompibles y el cañón de la muerte

1946. La Segunda Guerra ha terminado. Nos han enviado a una misión especial para detener un movimiento revolucionario de la posguerra. Tenemos que atravesar un cañón repleto de partisanos con fusiles. Para cumplir con la heroica proeza de llevar nuestro jeep en una pieza hasta el otro lado, habíamos decidido que era tiempo de agregar a dos nuevos reclutas. Marcelo (Kaveyox) y Juan Pablo (Jay Pee) estaban ansiosos por entrar en acción después de escuchar a diario nuestros comentarios sobre las hazañas de la noche anterior. No sabíamos entonces que su inexperiencia nos traería MUCHOS PROBLEMAS. Sería difícil lograr que entendieran que revolcarse cuerpo a tierra puede salvar la vida, en vez de morir como cucarachas tratando de emular a Rambo. Evidentemente, sólo después de una decena de intentos estarían listos para el combate y los partisanos serían historia. Eramos algo así como Los Irrompibles; Kaveyox era como el gordo Espalter, Jay Pee inquieto y optimista como Berugo Carámbula, yo era como D´Angelo y Rolo como Almada. El plan era simple: Rolo y Jay Pee por la cornisa derecha, Kaveyox y yo por la cornisa izquierda.

Con mucha dificultad, ya cuatro partisanos habían encontrado su fin. Me separo de Kaveyox tomando un atajo para sorprender al enemigo por la espalda. Acobachado en una cornisa elimino a cinco enemigos, tres búnkers y a un partisano con Panzerfaust (la bazooka de origen alemán). Cruzo a la carrera un puente colgante en ayuda de mis compañeros. Han destrozado una patrulla pero los arrincona un Panzerfaust. ¡Pan comido! Solo un certero disparo y el maldito muerde el polvo... aunque demasiado tarde. Kaveyox ha muerto.

El resto de la misión es un fracaso. Jay Pee muere salvando la vida de Rolo. En tanto, yo intento acercar el jeep a nuestra posición. Y cometo la torpeza de bajarme mientras está en marcha. Impotente, veo cómo el vehículo se desliza dentro del riacho que bordea el camino.

Las pu(beep)das de Rolo se escuchan en todo el cañón mientras me esfuerzo en sacarlo de la zanja, pero es inútil. El maldito cacharro no sale. Solo nos queda una opción: ¡rezar porque el arroyo llegue hasta el final del camino! Mientras, mi compañero se adelanta para reconocer el terreno y regresa bajo una lluvia de balas. Curiosa técnica, la de Rolo. Los asusta a los gritos y vuelve corriendo como un mico intentando salvar su vida. Pero se queda sin balas frente a un partisano. Se oye un tiro. Otro. No puedo salvarlo. Sigo adelante. Si tengo suerte el jeep llegará por el arroyo hasta el final. La proeza dura más de 3 horas.

Panzerfruten, granador y perros locos

La cooperación es fundamental para completar una misión con éxito. Pero sepan de nuestro desgraciado caso, fruto de la demencia. Hace días que intentamos descubrir la entrada al cuartel de los partisanos. Sabemos que la entrada está dentro de un viejo Partenón griego celosamente custodiado. En nuestro primer intento, Jay Pee dispara accidentalmente su ametralladora en el espacio entre mis ojos, atribuyendo su torpeza a la sensibilidad de su nuevo Intellimouse con puntero láser (algo así como un ratón castrado, o más bien, una rata). Después de numerosos intentos, conseguimos llegar al pie de la escalera del Partenón sólo para que Kaveyox decidiera disparar su Panzerfaust (Panzerfrutten, según él) a la horda de griegos que baja la escalera. Esas armas son demasiado peligrosas para ser disparadas al piso. Nuestros cuerpos vuelan en pedazos. ¡Los cuatro, muertos por enésima vez después de tanto esfuerzo! Rolo, indignado, decide abandonar pero, tras insultarlo durante cinco minutos por ICQ, regresa a la batalla. Sin embargo, no imaginamos su maquiavélico plan de venganza. Ni bien arrancamos la misión, sale disparado como un misil en dirección contraria y, para nuestra sorpresa, se sube al jeep. Sin titubear toma la ametralladora y nos aniquila a todos como un perro loco saciando su sed de venganza. Por supuesto, esta maniobra fue luego emulada por Kaveyox cuando, teniendo la victoria en la palma de nuestras manos, Rolo arrojó una granada sin apuntar. El explosivo picó en una columna y cayó a nuestros pies. Otra vez, volamos todos en pedazos.



En la actualidad, intentamos reconciliarnos para seguir con nuestra tarea de salvar al mundo. Es difícil prestar atención cuando debemos cubrirnos la espalda de nuestros propios compañeros. Tendremos que limar las asperezas y recuperar la confianza, porque este es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo.

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

Thief: The Xtreme PC Project

Era una noche de miércoles, la ciudad estaba tranquila. Después de haber caminado un largo tiempo, arribé a la calle Paraguay. Era muy difícil ver los números de los edificios, pero de alguna manera me las ingenié para distinguir el 2452. La fase número uno de la misión estaba completa: había arribado a la editorial de Xtreme PC. Sigilosa y disimuladamente, saqué la "rope arrow" de mi mochila y con la ayuda de mi arco dirigí la flecha hacia el piso número cuatro. La saeta impactó ruidosamente en el aire acondicionado, y gracias a esto el guardia dirigió su mirada hacia mí.

Me acerque hacia él con normalidad y le ofrecí un cigarrillo. El guardia, sorprendido, lo aceptó, volvió a agarrar la sección Deportes y se dispuso a leerla. Espere unos minutos y empecé a escalar la cuerda llegando de esta manera al cuarto piso.

Usando mi "window pick" abrí la ventana y me hice camino para aparecer en una oficina. Observando cuidadosamente, me percaté que había cometido un error: estaba en el departamento "A". La frase "soy un b(beep)do" cruzó por mi mente un par de segundos, pero decidí continuar con la misión.

Abrí la puerta y en el medio de la oscuridad distinguí dos entradas: la del ascensor y la del departamento "B". Abrí la puerta "B" usando el square door pick" y entré. No lo podía creer, estaba ahí, estaba dentro de Xtreme PC. La oficina llamó mi atención, ya que la misma estaba dividida en pequeños cubículos. Reflejos destellaban de los mismos y usando mi mirror (al mejor estilo SWAT 3) vi que dentro del primer cubículo había una persona sentada frente a una computadora.

Saqué mi anotador y mirando las fotos que tenía identifiqué a este sujeto: era el que había salido en Nivel X: Martín Varsano. Dudé unos instantes y retrocedí unos pasos. Pensé y pensé en lo sucedido. Mirando los reflejos de las ventanas me di cuenta que había dos personas más. Estaban también frente a una computadora. Atando cabos y basándome en los sonidos provenientes de las máquinas llegué a entender la situación: estaban jugando un Deathmatch de Quake III Arena. Prendí mi linternita (percatándome de que nadie viese la luz) y frente a mis ojos aparecieron una de las imágenes más hermosas de mi vida: unos estantes llenos de cajas de juegos para PC. Una lágrima escapó de mis ojos al ver a juegos como MechWarrior 2. Dudé en tomar alguno, pero me dije a mí mismo: No he venido a esto, llevarme uno de estos juegos me convertiría en un mero ladrón y yo soy mucho más que eso. Giré hacia mi derecha y encontré una oficina vacía.

En ella había una computadora, una máquina de café y varios juegos. Me senté frente a la máquina y la prendí. La maldita PC requería de una password para entrar a Windows. Traté varios pero todos eran incorrectos, hasta que me acordé de algo: La Zona 3D. Sin dudarlo, tipeé: C, H, A, R, L, I, E, y voilá, entré a Windows. Quedé perplejo al ver cuántos shortcuts de juegos había en el escritorio de Windows y pensé en jugar a alguno. Tenía para elegir: RAYMAN 2, SWAT 3, QUAKE 3, UT, PAMELA & TOMY LEE. Pero no lo hice. Me dije: Esto lo puedo jugar en casa (salvo el de Pamela), mejor hago otra cosa. Y en ese momento escuché un grito: "¡Martín, la p(beep)a que te p(beep)ió me hiciste mi(beep)d con el Rocket Launcher!". Ese grito me recordó que no estaba solo y que tenía que moverme rápido. Apagué la máquina y volví a donde había entrado.

Encontré una pequeña puerta e hice un "breach and clear". En la diminuta habitación había montones Xtreme PC apiladas. Silenciosamente, busqué los números 23, 24 y 25, salí del cuarto y dejé una nota en la puerta junto con $30. La nota decía: $20,97 son por los tres ejemplares de Xtreme PC y $9 por la cerradura que hice mi(beep)a, los $0,03 son de yapa. Con una gran sonrisa en mi rostro dejé el edificio y me dirigí a mi casa para jugar unos frags. MISSION ACCOMPLISHED.

Matías Liviero
mliviero@ciudad.com.ar

¡Muy buena tu historia, Matías! Y tenemos que reconocer que en el relato hay muchos puntos en común con la editorial, cosa que nos sorprendió bastante. Como podrás imaginarte, este pequeño cuento te ha hecho acreedor del premio a la mejor carta del mes, por lo que podés pasar cuando quieras por la Editorial para retirar tu premio... Aunque, pensándolo bien... ¿no te lo habrás llevado en tu última incursión? :)

Verduras de colores

¡Hola!

Yo solía leer otra revista, hasta que un mes empecé con ésta. Me gusta, pero se lee tan rápido que me quedo con las ganas (¿no se podrá agrandar un poquito?).

Respecto a la carta del número de febrero sobre las aventuras gráficas, me acuerdo de las épocas de Monkey Island, y de Indiana Jones & the Fate of Atlantis. Es cierto que fueron buenos, pero la tecnología dio pie a juegos en primera persona, que para la mayoría de la gente son más atractivos. ¿Quién quiere elegir de una serie de opciones lo que hay que decir, o tocar las cosas con un puntero de mouse cuando podés apretar el botón izquierdo y volar todo en pedazos? Ya sé, hay personas que prefieren la participación indirecta, pero aún ahí creo que los de tercera persona le robaron público a las aventuras (Tomb Raider). Tampoco es cuestión de ir caminado y matar todo lo que se cruza como si fuera una galería de tiro (¡Opposing Force me decepcionó por lo lineal que era!). Quizás estemos llegando a la etapa de las fusiones, donde una aventura gráfica se puede jugar en primera persona, o los RPG son también FPS. Sí, la revolución

técnica lanzó al mercado una serie de "verduras de colores con millones de pixeles" que no servían más que para asombrarse de las introducciones, pero creo que la etapa de los gráficos "impresionantes y nada más" se está terminando, ahora los juegos vuelven a ser completos: imagen, adaptabilidad al tipo de jugador, argumentos variados, y sobre todo te involucran en la historia. Yo empecé con Prince of Persia, seguí con aventuras gráficas, luego RPG (¡Eye of the Beholder!), más tarde FPS y ahora me gustan las mezclas de RPG con FPS. El único recaudo que hay que tomar es leer alguna revista que filtre toda la basura informática que te quieren vender. ¡Ah! también hay que tener cuidado con los demos: unas horitas (o minutos) de juego pueden ser muy copadas, pero después la versión completa puede ser más y más de lo mismo (recordar la nota sobre Crusaders of M&M). Es como el cine vs. un video en casa: hay películas que en video son buenas, pero si vas al cine te los querés comer crudos.

Bueno, espero que sigan con la revista, siempre me imagino lo que debe ser la redacción con todos torturando las máquinas día y noche. ¿No me invitan un día? ¿Alguien quiere ser biólogo por una semanita y yo lo reemplazo?

Anibal
manimolar@yahoo.com

Concuerdo con vos en que muchos juegos actualmente fusionan de manera excelente varios géneros, pero no te olvides que en muchas ocasiones nada puede superar las increíbles historias de clásicos como la saga Monkey Island, sin necesidad de "ir volando todo en pedazos". Gracias por el ofrecimiento, pero la verdad que la biología no es nuestro fuerte. [Nota del Editor: ¡Es más, ni siquiera sabemos qué es biología!]

Flight Simulator 2000

Antes que cualquier cosa, mis felicitaciones para la mejor revista para juegos de PC en el mundo (o por lo menos de las que se consiguen en la Argentina).

Les escribo para darles las gracias porque en la edición del mes de diciembre del 99 (muy buena), le hicieron el review a Flight Simulator 2000. Ya lo tenía en la mira, pero no estaba muy seguro, cuando leí el review fui derecho a comprarlo. Es un juego espectacular y vale la pena, estoy ansioso esperando a que llegue alguna expansión pero va a ser difícil mejorar semejante juego.

También les quería preguntar qué quieren decir con el "engine" de un juego. Lo leí en varias ocasiones pero nunca lo entendí.

Bueno me voy a buscar la nueva Xtreme PC para ver lo que mandaron este mes.

Muchas Gracias

eduro@uol.com.ar

En el mundillo de los videojuegos (del que todos somos parte) se conoce con el nombre de engine al motor con el que un juego funciona. Esto se hizo especialmente famoso con Quake, ya que su engine fue vendido posteriormente a otras compañías para que desarrollaran sus productos modificando el original, sin tener necesidad de perder valiosos meses en un desarrollo desde cero.

Mujeres presentes

Hola, Gente:

Ante todo, discúlpenme si me salteo los usuales elogios y alabanzas porque, si bien no dejan de ser muy ciertos y bien merecidos, hoy no vienen al caso.

Hace aproximadamente 10 años (si no un poco más) que me empecé a meter con el tema de la máquina... Y si tenemos en cuenta que ahora tengo 18, eso representa más de la mitad de mi vida. Recuerdo haber empezado con viejos arcades estilo Pacman, o The Black Cauldron, un antiguo título de Sierra.

No me considero fanática de un género en particular, aunque prefiero las aventuras gráficas, los FPS y los RPG (después de leer la última nota de Planescape: Torment, debo admitir que me quedé con la boca abierta... ¡¡¡Necesito ese juego!!!).

Bueno, la cuestión es que en todo este tiempo compré y/o leí una amplia variedad de revistas (tanto nacionales como importadas) dedicadas al tema, y es notable la poca cantidad de mujeres que aparecen tanto en las notas como en el correo. Luego de leer el número de Enero, en el que se hace mención a este particular detalle en varias ocasiones, pensé en escribirles, como para hacer notar a la "comunidad jugadora femenina".

Por esas cosas de la vida, se me pasó el tiempo, llegó Febrero y no pude mandar nada. Cuando compré el último número, esperaba que alguien más hubiera tenido mi misma idea. Parece que no. Aunque me gustaría pensar que llegó alguna carta y no fue publicada por falta de espacio (o porque llegó luego de que la revista estuviera terminada) antes que dar por sentado que no llegó ninguna.

Ojo, quiero aclarar que esto no es una crítica hacia nadie, sino solamente el deseo de expresar una inquietud.

Bueno, sigan trabajando así, que realmente están logrando una de las mejores publicaciones de PC del momento.

Hasta la próxima

Leia (La Plata - Bs. As.)
enunez@alphanet.com.ar

Lamento comunicarte que no nos llegan tantas cartas de mujeres "juegomaníacas" como quisiéramos. Vaya uno a saber cuál es la razón; tal vez no sentirse intimidada por tanto muchacho que vierte sus opiniones en esta sección. Pero ya ven que Leia se animó, así que nos gustaría saber de más chicas que sientan la misma pasión por los video juegos que nosotros ¡Escriban, niñas!

QIIIA vs. UT

Martin Varsano y compañía:

El motivo de la carta es en parte felicitarlos por la revista y decirles que está buena la idea del póster.

Con respecto a una carta que tuve oportunidad de leer en el número anterior de la revista, quiero dejar en claro mi punto de vista personal y no entrar en discusiones banales.

Este muchacho Gustavo Di Salvo me parece que no entiende que la gente piensa y no se le puede decir qué comprar o pensar. Gustavo Di Salvo: creo que pifiaste en varias cosas; eso de que UNREAL TOURNAMENT es mejor que QUAKE III es un punto de vista personal, por lo tanto habrá gente a favor o en contra. Ahora, que vos creas que tenés la verdad absoluta en el tema, me parece una estupidez. Ya que comprás la revista por el CD, ¿por qué no comprás otra revista?

Yo compro XPC desde el número 2 y esto ya lo viví y me causa gracia. Desde el número 10 o antes ya vienen comparando uno u otro juego .En el número 10, "el Pardo" comparaba UNREAL con QUAKE; en el número 12, Juan Pablo Mangieri le contestó y después se armó una debacle que duró varios números más.

Con respecto a la objetividad de la revista, yo no pongo en duda que ellos no se casan con nadie y si el juego es una mi(beep)a te lo dicen. Yo, como muchos otros, ahorro plata y me salvo de comprar

juegos ped(beep)os gracias a ellos.

Además, ¿si no confiás en los reviews, para qué comprás la revista? Ya que leés reviews de Internet, ¿por qué no te bajás las demos de Internet y dejás de comprar la revista?

Yo probé la demo de UNREAL TOURNAMENT y me fascinó, pero después compré QUAKE III y la verdad es que los dos son muy buenos, pero, VUELVO A REPETIR, ES CUESTION DE GUSTOS (y de máquina).

Saluda atentamente:

PINO
pino34@hotmail.com

Truco para NBA Live 2000

Literatos cibernéticos hacedores de Xtreme PC:

Hola, soy Christian, alias "tata" y les escribo primero para felicitarlos por la revista (la sigo desde el número 2, por la tapa de fútbol) porque no se puede comparar con las gallegas ni con ninguna otra. El mes pasado su revista no me duró ni tres días (y eso que traté de leerla de a poco); por esta razón, tuve que comprar una española, pero es sinceramente ilegible, con su forma de hablar, nunca dicen nada malo de un juego, etc. ¡Uds. siguen siendo los mejores!

Quiero ir al meollo de mi mail: En el número de Enero, en el review de NBA Live 2000 (hecho muy bien por Mario Marincovich), noté que el único "lo que no" del juego era que no se podían hacer pases super precisos a los grandotes bajo el aro, para que la vuelquen o para hacer un alley up. Bueno, yo encontré la forma. Cuando tienen la posesión del balón con el jugador "grandote" de su elección (O'Neal, Mourning, etc.), deben pasársela a quien consideren el hombre asistencia de su equipo (Jason Williams, Stockton, etc.). Pero aquí viene el truquito: manteniendo apretado sin soltar el botón de pase, notarán que podrán seguir manejando al "grandote" (por llamarlo de alguna manera) y ahí podrán ubicarlo debajo del aro. Cuando ya están en posición, lo único que tienen que hacer es soltar el botón de pase y la pelota volverá automáticamente a sus manos; ahí viene otro truco, deben hacer un rápido toque del botón de tiro (si no es tan rápido lo único que hará es amagar el tiro) y ahí verán su volcada tan deseada. Los alley up funcionan sólo si al momento del pase el "grandote" está ubicado justo en frente del aro, pero antes que no hacerlos...

Espero que con esto le suban el 91% que le dieron Uds. porque fue lo único negativo que le vieron.

Espero que publiquen mi mail (es la segunda vez que les escribo, mi primera carta no salió en la revista), ya que es muy útil para los fanáticos de este juego, me incluyo, para convertirlo en "el" juego de NBA, al no tener ninguna contra y muchos, muchísimos pros.

Bueno, genios, -lo de genios va también porque parece que conceden todo lo que los lectores les piden, primero CDs, ahora el póster, ¿qué seguirá después?-, no les pregunto nada respecto a ningún juego en especial porque es tan rápida la aparición de nuevos juegos que no me engancho con ninguno demasiado tiempo, salvo los de EA SPORTS que me siguen pareciendo los número 1. Sé que no somos tantos como los seguidores Carmackianos, pero los seguidores de los juegos de deportes debemos ser una de las primeras minorías.

Xtremos saludos.

Christian de Sosa Cadete
desosacad@sinectis.com.ar

Primer Contacto

Estimados XTreme PC:

Me decidí a escribirles porque leí en el último número de su revista que estaban haciendo una votación para el mejor juego del año. Debo decir que, a ciencia cierta, no tengo la menor idea de cuál pueda ser realmente el mejor juego del año, lo que sí puedo decirles es cuál fue el MEJOR JUEGO que llegó a mis manos en mucho tiempo. Sí, el espectacular HIDDEN & DANGEROUS. Después de jugar Commandos, sentía que al juego le faltaba algo y, como por arte de magia, aparecieron estos tipos de Illusion Softworks que parecían haberme leído la mente y adivinar justo lo que estaba buscando.

Para continuar, quiero referirme a la revista y su contenido. La verdad es que los descubrí hace muy poco, diciembre del año pasado, y me causaron una muy buena impresión. Yo anteriormente compraba muy de vez en cuando una edición española, que, bueno, llegaba 6 meses atrasada, pero como por lo general el soft y hard comentado también lo hacía, no se notaba la diferencia. Ahora con esto de la globalización y de los cada vez más frecuentes lanzamientos en simultáneo, creo que Uds. son la mejor alternativa por su nivel de actualización. ¡Además hay que comprar argentino, que miércoles! Mi crítica: La revista se me hace corta.

Sugerencias: Me gustaría que se aumentara en un par de carillas más los comentarios sobre Hardware, y que haya alguna carilita sobre Internet y cómo mejorar la performance de la conexión.

Deben saber que no soy un novato en estas cuestiones; mi primer computadora fue una Spectrum 48 y la compré con mi primer aguinaldo, ¿eso les dice algo? Sí, soy un veterano que se resiste a alejarse de su hobby más profundo. La computadora y todo lo que tenga que ver con ella me gusta y atrapa desde incluso cuando no sabía lo que era (allá por 1984, cuando recién se empezaba a oír de esta cosas a nivel del usuario hogareño).

Bueno, después de todo esto (espero que alguno de Uds. tenga la paciencia de llegar a este párrafo), recurro a vuestros evidentes amplios conocimientos para que me ayuden a quitarme el "síndrome del atrasado" (así llamo yo a la horrible sensación de sentir que mi equipo siempre está atrasado).

A ver si me pueden ayudar: hace escasos 8 meses compré un PII 350 con la siguiente configuración:

Mainboard Soyo 6BA+
Memoria 64Mb PC100
Placa de video Viper V550 AGP 16M
Placa de sonido SB 128 PCI
CD 40x Pioneer
HD 6 GB
S.O. Windows 98 2da. Ed.

Muchachos, ¿cuál es el punto débil de esta configuración, de manera que haciendo la menor inversión posible (conocen el tema de las prioridades conyugales, ¿no?), aproveche al máximo las prestaciones tecnológicas de estos componentes sin tener por supuesto que cambiar la computadora entera?

Agradezco su atención.

Miguel
fiogiusir@yupimail.com

Gracias por tus elogios y comentarios, los tendremos en cuenta, al igual que los del resto de nuestros lectores. Con respecto a los cambios en tu computadora, a mi parecer te puedo decir que depende del tipo de género del cual seas fanático y de la calidad de imagen que quieras. Obviamente, los primeros cambios serían tener un poco más de memoria y una placa de video algo más veloz, como las nuevas GeForce o la Viper TNT Ultra.

Lara la de mis sueños

Me llamo Tomás, tengo 13 años y vivo en

Argentina ¿ya lo sabían, no?

Los felicito por un millón de cosas, por ejemplo: Porque desde que hicieron la revista número 1 avanzaron con todo, el desarrollo que hicieron fue estupendo, y más desde que incorporaron los CD y cada mes me sorprenden más y más. Las secciones están perfectamente realizadas, y la revista es muy... no, excelente no, más, más y mucho más que eso, es el DIOS DE LAS REVISTAS. Les quiero comentar lo que me pasó el 13 de Febrero: Eran las 8 de la noche, era domingo, y no había hecho nada en todo el día, entonces me vestí y fui a ver si estaba Xtreme PC (es que acá la revista llega tardísimo). Por las dudas había llevado $6,90. Caminé dos interminables cuadras y vi que estaba el kiosco de revistas abierto. Ansiosamente la vi y la compré. Al llegar a mi casa me encerré en mi cuarto y rompí con toda la fuerza el plástico. De pronto veo que cae algo parecido a una hoja, me asusté, luego mi asombro fue impresionante: levanté lo que pensaba que era una hoja rota, lo abrí y de pasar a una hoja rota pasó a ser un póster inmensamente grande en donde estaba Lara Croft más linda que nunca; mi corazón latía 1.000.000.000.000 de veces por centésima de segundo, no reaccionaba, mi cerebro se detuvo y empecé a babear como Beethoven (¿se acuerdan del perro?). Babeé tanto que podía haber llenado una bañadera completa. A los tres minutos mi cerebro se puso en contacto y me dijo: ¡pegalo a la pared!. Entonces lo pegué (ya sé lo que dirán ustedes, ¿te fijaste en la parte de atrás?). Por supuesto que me fijé, y la verdad que está excelente el póster de Planescape: Torment pero, bueno, no tuve que pensarlo dos veces para saber cuál póster poner. Cuando lo puse me fui a empacharme con los ravioles con tuco que estuvieron posta. Después de estar repleto de ravioles, regresé a mi cuarto, me leí toda la revista (hoja por hoja, y estoy muy contento porque al fin un juego supera a Skydive), y me acosté en mi cama. Y al mirar para adelante veía a Lara que me mostraba su tremendo cuerpo. Desde entonces la tengo a Lara como yo quería, con un vestido que le queda fenomenal posando para mí.

Por último, quería preguntarles un par de cosas:

1) Si ya festejaron el fin del milenio como decía en el CD de diciembre, ¿qué van a hacer en diciembre de este año, acaso el fin del milenio de nuevo?, y, por favor, no me contesten que no saben que van a poner porque falta mucho, ¿eh?

2) ¿Para qué pusieron el demo de Pong, si al mes siguiente le dieron para que tenga y lo pusieron entre los juegos bizarros? Contéstenme eso, ¡por favor!

PD1: Xtreme PC DIOS total de las revistas.

PD2: Quisiera decir que la carta de Nicolás Díaz (La Carta del Milenio) fue la mejor de todas por lo graciosa que fue, cómo lloré de risa. Nicolás, 10 puntos.

XTREME PC FOREVER

Tomás
Capital Federal

¡Qué bueno saber que les gustó el póster doble del número pasado! Fue una pequeña sorpresa para todos ustedes, que querían tener a Lara en el cuarto... ¿Y quién mejor que nosotros para cumplirles su sueño?

Vamos a las respuestas:

1) ¿La verdad? No sabemos porque falta mucho... Oops! [Nota del Editor: Sí sabemos, pero no te vamos a decir nada, muhahaha!]

2) Porque todos los juegos tienen cabida en nuestro CD, que parece tener más de 3 GB de capacidad. ¡Esa!

QIIIA vs. UT II

Amigos de Xtreme PC:

Antes de pasar a preguntarles acerca de unas dudas que me están quitando el sueño desde unos días atrás, quiero felicitarlos por su contestación a la carta enviada por un tal Gus!, publicada en la revista número 28 (Febrero) y relacionada con el review comparativo de Q3A y UT.

Cuando terminé de leer la carta de este muchacho, que me pareció innecesariamente agresiva, sentí un poco de intranquilidad. Ustedes se preguntarán: ¿Por qué? Muy bien. Si su contestación hubiese sido igualmente agresiva, aprovechando el hecho de que son ustedes quienes tienen la última palabra en esta "discusión", eso hubiese reflejado (a mi parecer) falta de seriedad y respeto a los lectores por parte de la redacción. Sin embargo, al leer la respuesta me encontré con un texto equilibrado y justo, que no hace más que convencernos de lo acertado que es por parte nuestra depositar una gran confianza en lo publicado cada mes por la revista. Una vez más, punto para Xtreme PC.

Pasando a otro tema, estoy a punto de cambiar la tarjeta de video de mi máquina, un Pentium II 400. El hecho es que tengo como opción hacerlo por alguna con procesador G-Force 256, o bien esperar la salida a la venta de la Voodoo 5 5500 AGP, lo cual sucedería en un par de meses.

1) ¿Me podrían decir cuál es el precio estimado de una placa con G-Force 256 en Buenos Aires y de la Voodoo 5 en USA?

2) A su parecer, ¿cuál sería la elección más viable?

Alejandro Anzuinelli
perrogata@Hotmail.com

Alejandro: La respuesta depende de la placa que tengas en este momento. Si tenés una TNT2, no comprés la GeForce 256. Con respecto a la Voodoo5 5500, cuando veamos una en acción les comentaremos qué tal funciona.

En síntesis, si necesitás una placa de video y no tenés una TNT2, comprate la GeForce 256.

Lista de Correo

Hola, genios realizadores de la revista más pulenta de la Argentina, les quería comentar una cosa interesante que estamos haciendo con un par de fans de Xtreme PC como Ariel Gentile, Amakusa y varios más. La cosa es que creamos una lista de correo para pasarnos información, precios, trucos, todo relacionado con el maravilloso mundo de la PC y los video juegos. Ya somos 15 y esperamos ser más, por eso espero que si ustedes quieren publiquen este mail para darnos a difundir.

Los que quieran formar parte de la lista de correo no tiene más que mandar un mail a: **xtremepc@onelist.com.ar** ,por favor comuníquense con nosotros.

Chau muchachos sigan así.

Facundo Zilberberg
fyn@sinectis.com.ar

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

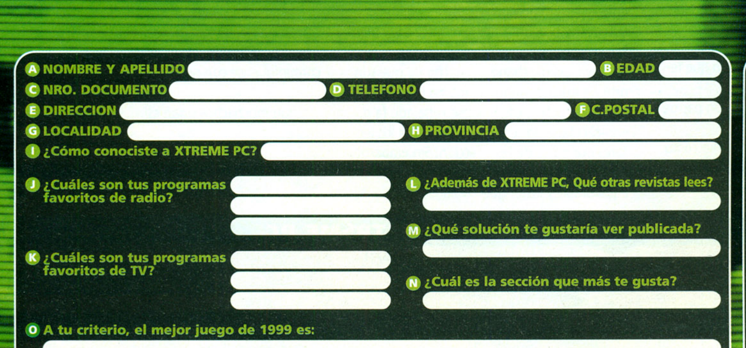


ATENCION! ATENCION! Ya está en nuestro web site (www.xtremepc.com.ar) la lista completa de premios! En el número que viene el listado de los ganadores.

Nuevamente tenés la chance de premiar al mejor juego del año que pasó. Tu voto y el de todos los lectores de XPC premiará una vez más la originalidad y la creatividad de tu juego favorito, con lo que se hará acreedor de un premio especial que lo distinguirá de sus pares.

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA SENSACIONALES PREMIOS!

Acordate: Si enviás el cupón por correo, hacelo a " PREMIOS XTREME - Paraguay 2452 4 "B" (1121) Capital Federal", y si es por e-mail, a premiosxpc@ciudad.com.ar

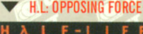

A NOMBRE Y APELLIDO
B EDAD
C NRO. DOCUMENTO
D TELEFONO
E DIRECCION
F C.POSTAL
G LOCALIDAD
H PROVINCIA
I ¿Cómo conociste a XTREME PC?
J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio?
K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV?
L ¿Además de XTREME PC, Qué otras revistas lees?
M ¿Qué solución te gustaría ver publicada?
N ¿Cuál es la sección que más te gusta?
O A tu criterio, el mejor juego de 1999 es:

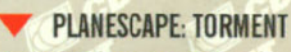
BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Marzo y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Abril de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Abril de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ningún otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.







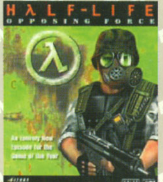


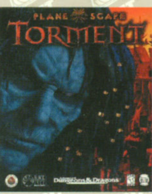


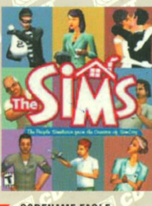
F/A-18 SIMULATOR

















VIRTUAL POOL HALL

QUAKE III (Ed. Especial!!)

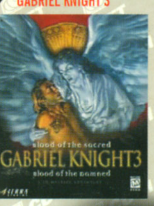
CODENAME EAGLE

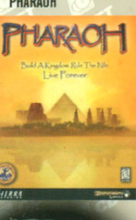
GABRIEL KNIGHT 3

PHARAOH









FREESPACE 2

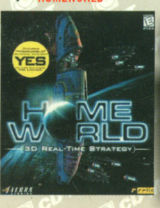
MIG ALLEY

Heroes III Expasion Pack

HOMEWORLD









ID Anthology Pack (en caja, 4CDs): Ultimate Doom + Doom II + Master Levels p/ Doom II + Final Doom + Quake + 8 Juegos Extra + Poster + 1 muñeco.

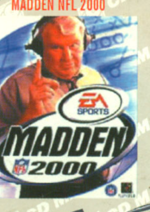
TZAR

URBAN CHAOS

MADDEN NFL 2000







Flashpoint Kosovo, Expansión p/ Operational Art of War II



Sea Lion, expansión p/ West Front



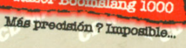




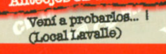




Erazor X GeFORCE 256
FPS al máximo !



Más precisión ? Imposible...



Vení a probarlos... ! (Local Lavalle)

MS IntelliMouse Explorer
Adiós Mousepad...

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.





AMERICAN EXPRESS




TOMB RAIDER
THE LOST ARTIFACT
La aventura continúa!
NUEVA INTERFACE!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 29 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Y ADEMAS:
Las demos de Beetle Crazy Cup, Nox, Croc 2
Star Wars: Pit Droids, Superbike 2000,
y los últimos mapas, models y mods para
Quake III Arena y Unreal Tournament!
MARZO 2000
XTREME
CD